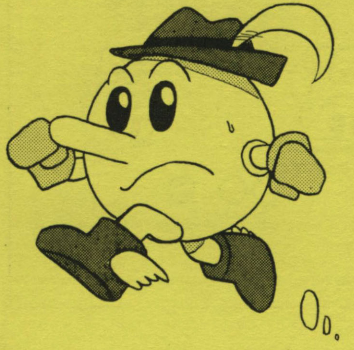


20

GAME FREAK

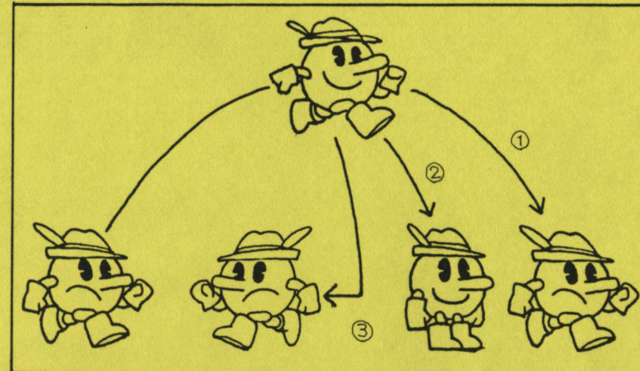
SPECIAL MAGAZINE OF VIDEO GAME

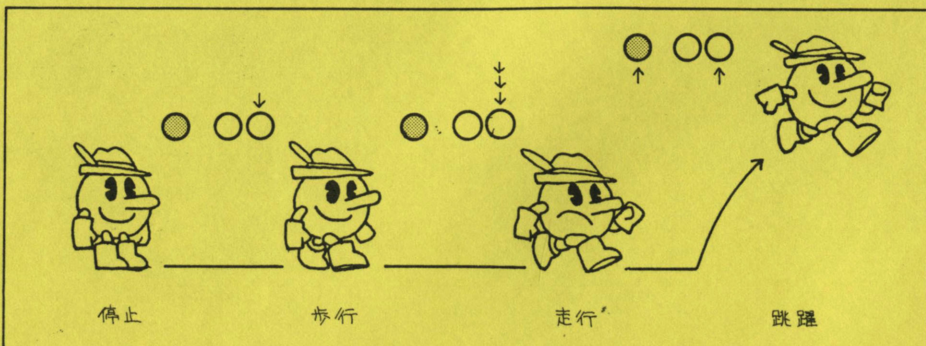


PLAYING RULES

　ひょんな事から迷子になった妖精をフェアリーの国まで送る事になったパックマン。　野を越え山を越えモンスターの邪魔をかわしてフェアリーランドにたどりつこう！

　動し方もちょと違う。　ジャンプボタンと左右のランボタン。　右のランボタンを叩けば右にビュンッと加速。　押しっぱなしだとそのままのスピードで動きます。　無制限に速くなる訳じゃないから，意地になって叩かないよーに！
　ジャンプボタンを押せば当り前にジャンプします。ランボタンとの組み合せ操作で様々なジャンプが出来る訳だ。





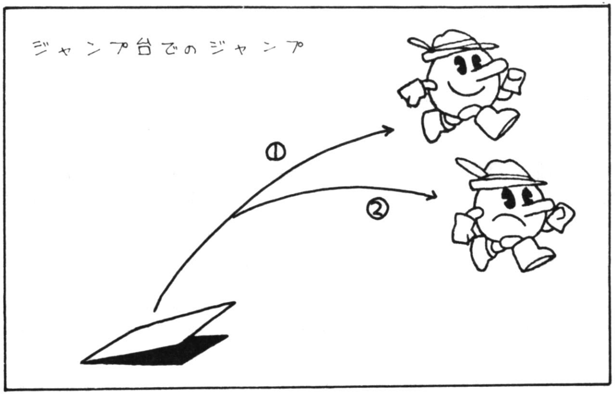
　パックマンがジャンした後空中にいる間にボタンを逆方向に叩くと、パックマンは③のコースをたどり、何のボタンも押さないと②のコースをたどって着地します．順方向に叩いていれば①コースをたどり走り続けます．
　これらをパックマンの空中制御と言ひます．

ジャーンプ

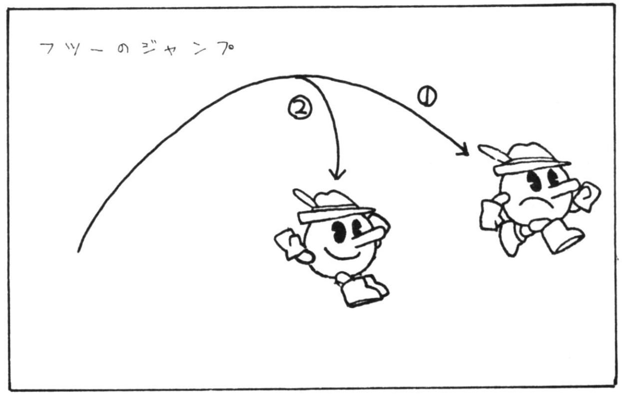
ジャンプ台とゆー物がある。　こいつを使うと飛距離がビョーンと伸びるのだ。　池を渡る時なとに必要。ジャンプ台の上手い使い方はね、全速で走っていって、一番右端でジャンプすること。　一番長く飛べるよ!

ジャンプして飛んでる最中にランボタンを叩くとどーなるか、知ってる?　パックマンの動き方がちょっと変わってくるんだよ。

モンスターや障害物はジャンプしたりして上手にかわそーぜ!



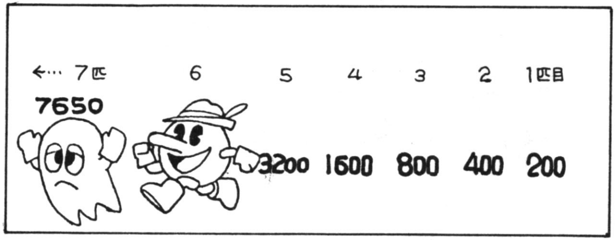
ジャンプ台を使うと跳躍の距離が飛躍的に伸びるんだけど、飛んでる時にボタンを叩き続けると①のようにさらに遠く迄ジャンプできるのだ。



フツージャンプだって、ボタン叩けばある程度は遠くまで飛べるのだ。①コースね。

• さあ逆襲だ

毎度お馴じみパワーエサって奴がある訳でして、こいつを食べるとモンスターがいじけます。　体当りすると200点。　連続アタックで最高7650点までもらえちゃう！



• フルーツ

時たまフルーツが出たりするのだ。　取れば得点だけども、深追いは禁物。　これは甘～いワナだたりするのだよ！ 5つ目からのフルーツは1コ目に戻るよ。

?＼数	1コ目	2コ目	3コ目	4コ目
チェリー	100	300	500	1000
イチゴ	300	500	1000	1500
オレンジ	500	1000	1500	2000
アップル	1000	1500	2000	2500
メロン	1500	2000	2500	3000

◦ スコアテーブル

パックマン2歩分の移動につき ―― 10 PTS

タイムパックマン1個につき ―― 500 PTS

イジケモンスター

モンスターの数	1	2	3	4	5	6以後
点数	200	400	800	1600	3200	7650

スモールモンスター（ヘルメット時） ―― 300 PTS

ギャラクシアン ―― 7650 PTS

風船 ―― 100 OR 7650 PTS

ラッキーパックマン ―― 残りタイム PTS

アーティスティックボーナス（看板）

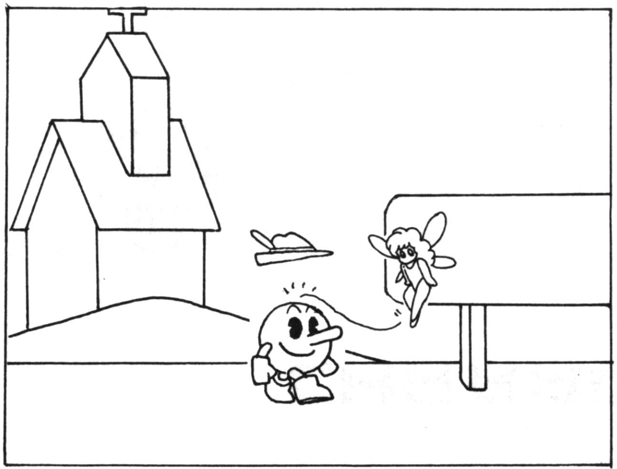
10 / 100 / 300 / 1000 / 7650 PTS

ワープ ―― 70000 PTS

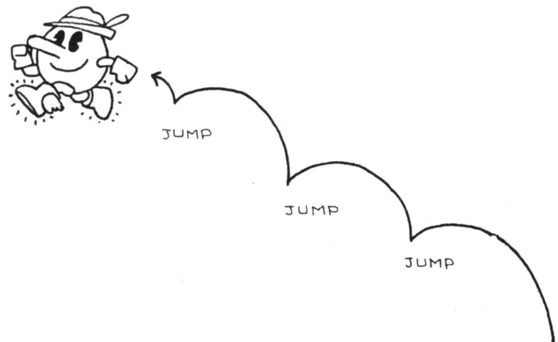
トリップ

パックランドは、大きな区切＝トリップと小さな区切り＝ラウンドがあります。　4ラウンドが1トリップに相当します。　トリップ、と言うぐらいですから行きと帰りがある訳で、4ラウンドの最初3ラウンドがフェアリーランドへ行く旅、残り1ラウンドがお家に帰る旅なのです。

行きの旅では、1ラウンドクリアーするごとにブレークタイムがあって、帽子の中のフェアリーが姿を現わし、疲れをいやしてくれるの。



無事フェアリーを届けると、妖精の女王様が「魔法の靴」をくれます。　この靴、空中をスイスイ飛べるんですね。　なんでもってありがたく靴をもらったパックマンは妻子の待つ我家へ帰っていくのでした。



「魔法の靴」の効用の図

なーんと、ジャンプにジャンプを重ねてどんどん飛んで行ける便利な靴なのだ。

- 死んじゃいやよ

パックランドは危険が一杯！　次の事をするとパックマンのストック（残りの数）が1つ減りますよ。

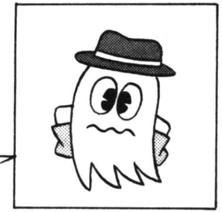
- モンスターに当る！
- 谷底へ落ちる〜っ！
- 池などに水没する！
- 蟻地獄につかまる！

CHARACTERS



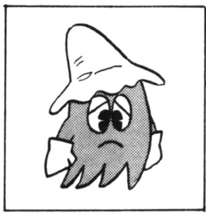
・CLYDE（クライド）

モンスターの総大将。パワー・スピード・敏捷性すべてピカー。モンスターの中で唯一方向転換してパックマンを狙ってくる、嫌な奴。



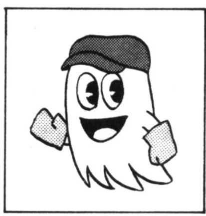
・INKY（インキー）

名は体を表わすの見本の様なモンスターだ。実に陰剣で、窓から小モンスターを落したり、飛行機に乗って体当りしてきたり…。友達なくすぞ!



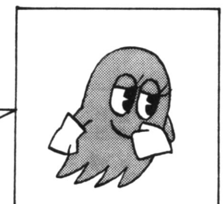
・BLINKY（ブリンキー）

臆病で、なかなか姿を表わさないモンスター。だけど、クライドやピンキーとの混合攻撃は絶妙だぜ。



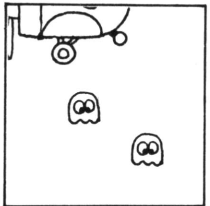
・PINKY（ピンキー）

クライドの次にパワーの有るモンスター。スピードが有る為、ホッパーに乗ると恐いのだ。



・SUE（スー）

普段はのっそりとパックマンの後をついて来るけど、タイムアウトすると性格一転、全速力でパックマンを襲ってくるのだ。ちなみにスーは女性だよ。



・小モンスター

窓インキー，飛行機モンスターが落していく。当るととても痛いのだ。他のモンスター同様，パックマンがパワーエサを食べるとイジケちゃうよん。

スー以外のモンスター達は，必ずUFO・飛行機・ホッパー・車・バスのどれかに乗って攻撃して来る。乗り物に依って動きが異なるのは当然としてだ，ナント！車に乗っているモンスターに依って動きが微妙に異なっているのだッ‼　この動きを頭にたたき込む事が上達への秘訣なんだよーん！

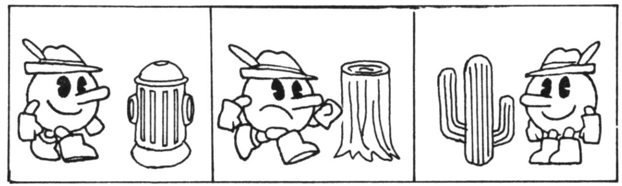
・タイムゲージパックマン

画面下中央にちんまりしたパックマンが10個並んでるでしょ。これ，タイマー。タイマーの残りは，ラウンドクリアーの時得点になるのだ。1個500点。

タイマーが無くなる＝タイムアウトするとね，スーって言う，いっつも後をついてくるモンスターが怒ってすごい速さで追ってくるのだ。とてもこわいぜ！

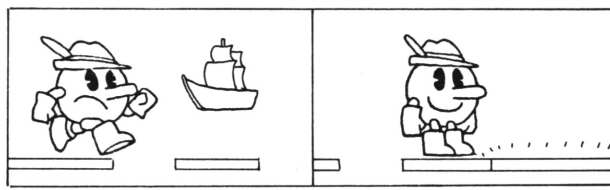
☆地上障害物（消火栓・切株・サボテン）

この3つは，パックマンの行く手を阻む障害物なのだ。特に消火栓は，水鉄砲を上・右・左に発射するやっかいな奴。水鉄砲に当ると，ずるずると押されるので要注意。障害物の中には，進行方向とは逆向きに押せる物もある。



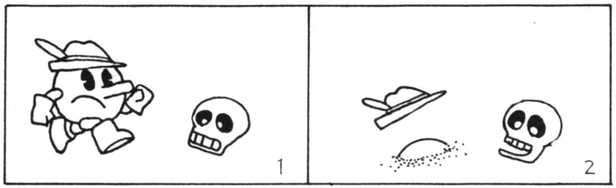
☆船

水没した都市に出てくる。取ると，床がつけたされてゲーム進行が楽になるのだ。



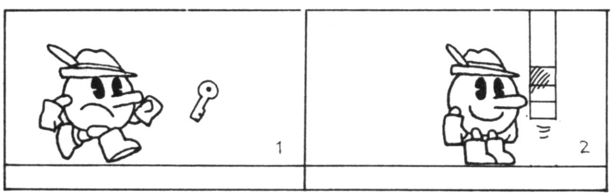
ガイコツ

砂漠のシーンで出てくるこの不気味なキャラクターは、こいつの周りは蟻地獄の様になっていて、ズルズルと引きずり込まれてしまうのだ。 右・左ランニでトンズラしよう。 更にいやらしいことに、二匹もあるでの。 要注意キャラクターなのだ。 これで死ぬととっても悲しい。



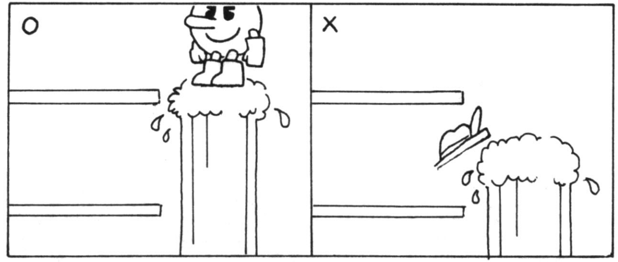
鍵と扉

無人の館は、いたる所に鍵のかかった扉がある。当然開けるには鍵が必要な訳だ。 鍵を持ち、扉に当る事に依って扉は開きます。 鍵は一度にいくつも持てるよ。



水柱

水没都市のシーンで、いきなり水中から立ち昇って驚ろかせる。 真上に乗れば押し上げられるだけですむけども、横に触れるとズルズルと引きずり込まれてしまうのぢゃ。

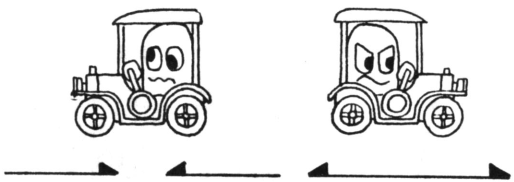


DEFENCE

さてさて、モンスター達の性格がわかったところで、乗り物別のかわし方のテクニックを伝授しよう。　どれも基本的なものばかりだから、是非マスターしてちょーだい。

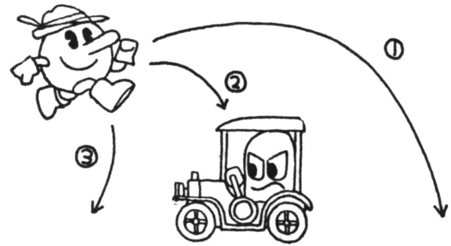
・CAR and BUS

まずは車とバスの動き方を覚えようじゃないか。



クライドのみ、パックマンのいる方向に向って方向転換するのだ。　矢鱈しつこくて、画面から消えるまで追っかけてくるぜ。

他の3種類は一度出現したら、その時の進行方向を守り通す、いたいけな奴らなのだ。



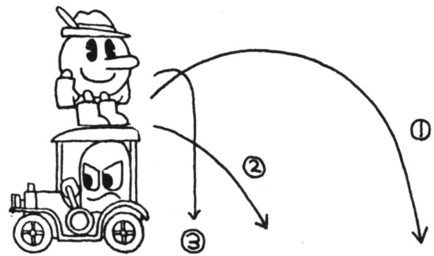
車がきたら助走をつけてジャンプ！　そして…

① そのまま右ボタンを叩いて飛び越す。

② 左ボタンを適度に叩いてスピードを殺し、車の上に乗っかる。

③ 左ボタンを連打して車の前に着地する。

①は前方に更に敵がいない場合、安全が確認されている場合のみに使用するのです。　又、②及び③は①の逆で、安全が保証されない場合、特に③は前方にバス・UFO等がいてとても危険と言う時に使用して下さい。



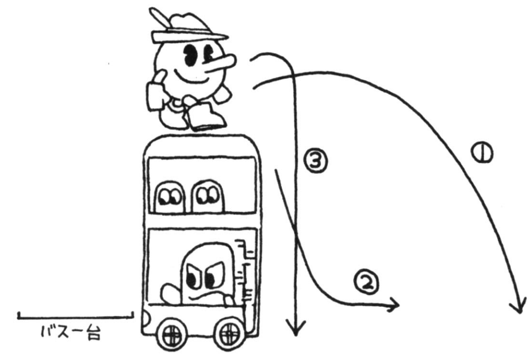
車が来たら垂直ジャンプ！　車の上に乗って…

①　右ボタンを連打しつつジャンプ。

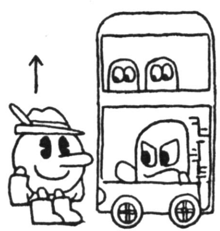
②　右ボタンを叩いておりる。

③　再び垂直ジャンプ。

①は左の車が飛び越えられそうな所まで来ている場合に使い、②はすでに近くまで車が来ていてジャンプすると危い、もしくはホッパー等が来ている時に使用します。



バスとの間隔がバスの横幅一台分程になったら、助走をつけたジャンプをして上に乗っかろう。そして…　後は普通のV.S.CARと同じだよん。

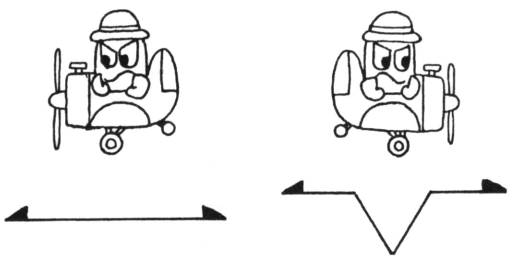


さて、バスに対しては鬼の様な対処法がある。その名も『すり抜け』

図の如く、ギリギリまでバスに近ずき、垂直ジャンプ！　するとバスの一階にのっちまうのだ‼　もう一度ジャンプすると屋根に乗ってしまうのぢゃ。　切羽詰まったらこれを使おう！

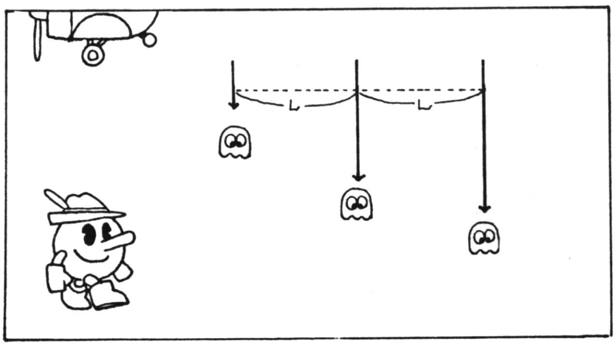
・PLANE

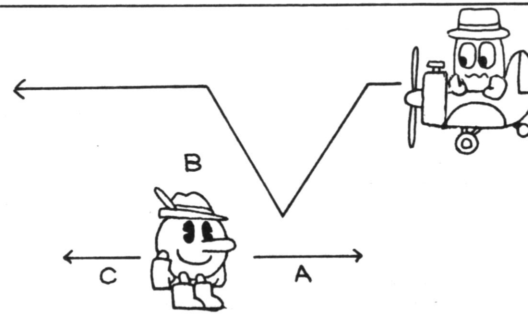
飛行機、こうやって飛ぶんだよお。



目が動いている　　目が止まっている

目がキョロキョロ動いている飛行機は直進する奴で、小モンスターを落としていくのだ。　小モンスターは落とされた所から真下にヒューと落ちていくの。　落すタイミングは等間隔で、その間隔はクライドが一番短く、プリンキーが最も長い。





全ての飛行機は、目が止まっている時、フェイント攻撃をしかけてくる（上図）。　が、実際に攻撃されるのはインキー（水色）だけなのだ。
だ・か・ら…

A・B　これはインキー以外の飛行機が来た場合で、その場に止まるか、無視して下をズダダダッと駆け抜けてまえ！

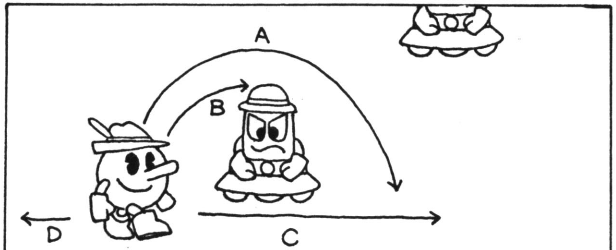
C　インキーが降下を始めたら、弱干余裕を見て4〜5歩以上後ろに戻って、インキーが再び上昇するのを待とう。

・UFO

こうやってUFOは動くの！

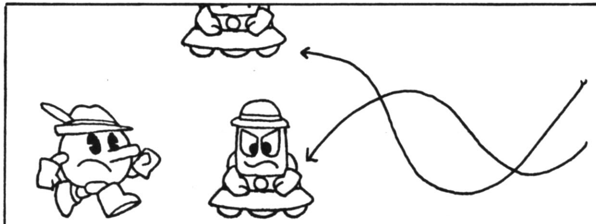


上に示したのはほんの一例にすぎず、実際は上下左右が逆のパターンもあります。　一番速く、山と山の間が最も狭いのがワクライド、その逆はブリンキーなのだ。　単独の場合は経ん度敵ではないのだけど、2匹重なると滅茶苦茶なのねぇ。

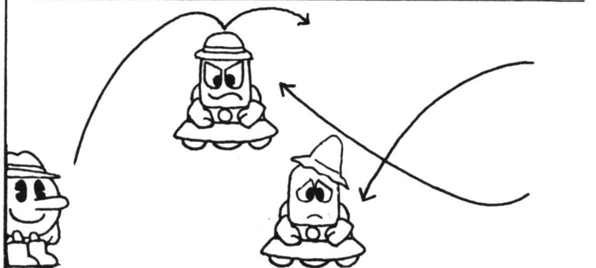


A・B　　UFOが下ってくるのを待ち、乗っかるか飛び越してしまおう。

D・C　　ジャンプ出来ない程切羽詰まってしまったら、前進か後退ね！



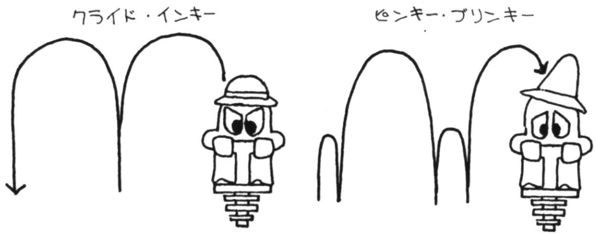
こんな時は、まず敵のスピードが違う事に目を付け、ちょっとずつ後退します。　するってぇと敵の軌道が重なるので、上に上がった時、下をくぐる様にして駆け抜けましょう。



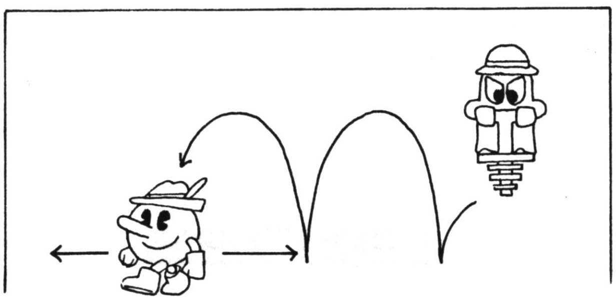
後退するのも危ない！って時は、上に上がろうとしているUFOの頭上飛び乗り、連続してジャンプをして切り抜けよう。

・HOPPER

ホッパーはちとややこしいんだぜ!



クライドとインキーは、ほぼ等間隔ではねて来るのだ。　くせ者がピンキー・ブリンキー。　一回大きくはねて小さくはね、再び大きくはねて‥‥の繰り返し。　この小ジャンプがいやらしいのだ。
高次面に進むにつれ、スピードが速く早くなるの。　俺、こいつきれーだーっ!



左下図の様に、ホッパーの軌道上にパックマンがいる時、こんな時はAやBの如く右か左へ動いてかわしてしまおう。

ピンキー・ブリンキーの場合も上と殆ど同じだけども、注意として、ホッパーが2度チョンチョンと細かくはねたらすかさず前進しませう。　あせったら、死あるのみ。

ホッパーの連隊をかわすには、前進と後退を繰り返し、こまめに進もう。　決して難しくないぞ。　よく見て、冷静にネ。

・ALL ENEMY

- UFOはその動きを読んでから行動を起そう!
- ホッパーの、フェイント野郎にゃ気を付けろ!
- 僚機が下降してきたら、むやみにジャンプするな!
- 車とバスが連なってきたら要注意!

とにかく、滅多矢鱈にジャンプしないこと。
これ、鉄則だよん。

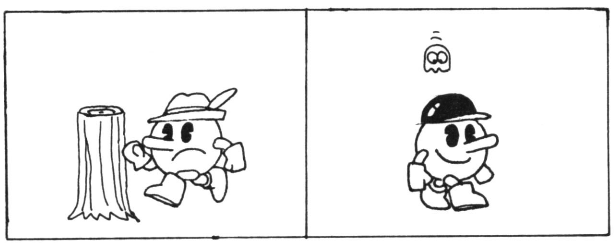
SECRET

パックランドには幾つかの秘密が隠されているのだ。次の4つの秘密現象はどれも同一の方法で体験できるう。

方法：　各ラウンドに一つだけ動かせる障害物（消火栓・切り株・サボテン）が有る。　その障害物を進行方向とは逆に押し続ければいいのだ。　但し、そのラウンドでミスをしたり、その他の条件を満たしていないと、動かせる物が無くなるので注意しよう。

ヘルメット

各トリップの最初のラウンドに隠されている。　こいつがあれば小モンスターに接触しても大丈夫。　更に300点もいただけるので、あるにこした事はない。
ミス・タイムアウト・トリップクリアーで消えちゃうよ。



透明

パックマンが輪郭の黒線だけになり、全ての敵に当ってもミスにならない。　一定時間過ぎると効果がなくなり、元に戻ってしまうと言う、どーでもいい秘密なのだ。　タイムアウト・ラウンドクリアーで消えてしまう。　更に池に落ちたら駄目なの。　クスン。

ワープ

ラウンド2で障害物を押すと、ラウンド8の最後・家の目前にワープしてしまうのだっ！　但し、ラウンド1で次の二条件を満たしていること。

1. ミスをしていない。
2. 10000点以上得点している。

当然ラウンド2でミスしたら出来ないよ！　ワープボーナスとして70000点もらえます。

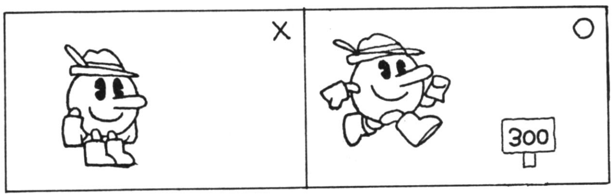
風船

6色6個の風船が画面内を乱舞する。　風船を取ると、一個について100点もらえて、6個の内1個だけが7650点なのだ。　風船には更に秘密が隠されていて、6個すべてを7650点にする事が出来ちゃう。　障害物を押し始めてから風船が出る間に、1万点の桁が変わればいいのだゃ。　X9940点ぐらいで押し始めると丁度いいのです。

パックランドには更に秘密があるのだ。　前の4つとは違った方法で体験できるのでぇす。

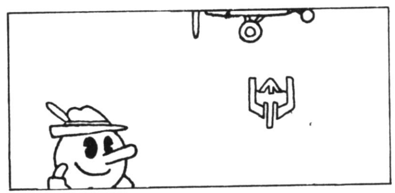
☆アーティスティックポイント

各ラウンドの最後、教会か家の前で、ひとつジャンプしてみよーぢゃん。　空中にいる時ラウンドクリアーすれば、10、100、300、1000、7650点のいずれかがもらえるぜ。　得点はジャンプするタイミングで違ってくるから、7650点を出しければ練習あるのみ。　当然の事ながら、歩いてクリアーしたら0点。　ジャンプしても0点の時があるよん。　ちなみに10点は、パワーエサの効力が有り（口をパクパクしている時）、なおかつギリギリでジャンプした時にのみ、出ます。



☆GAL BOSS

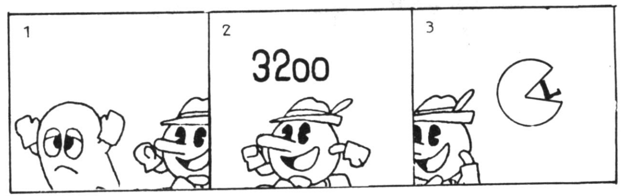
飛行機か窓インキーが時たま小モンスターの代りにギャルボスを落すことがあるのだ。　スペシャルパック同様、出現条件は未確定でぇす。　取ればしつこく7650点！



L-PAC

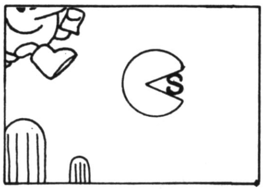
パワーエサを食べ、5匹目（3200点）にスーをやっつけると出るのがラッキーパックと呼ばれる物体。　ラッキーパックを取ると、残りタイマーが加算され、更にタイマーが元通りの満たんになるのだ。　ラリーXのラッキーフラッグを豪華にしたよーなもんだね。

実は上記の方法以外でもラッキーパックは出せるのだ。　スーと他のモンスターが重っているとき、4匹目にスー、5匹目に重なっていたモンスターを食べると出るのだ。　但し、スーを取ってから5匹目を食べるまで時間があくと駄目。　とにかく試してみよう！



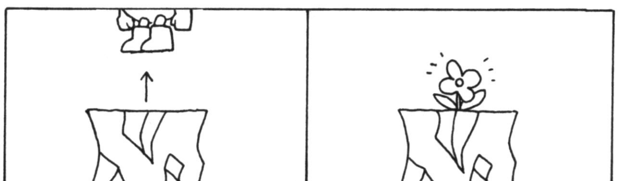
☆S－PAC

ラウンド４と16にのみ出現する。　ラウンド４ではサボテン地帯，ラウンド16では岩柱地帯をふらふらしているとたまに出る。　実はまだどうして出るのか分からんのです。　取ればストックが１人増えるよん。



☆FLOWER

トリップ１のみ．各ラウンドに２本ずつ．計８本の花が咲く。　咲かせるには．花のある場所でジャンプすれば良い。　効力については一切不明で．ただの飾りではないでしょーか？　よーわからん！



☆NAME RESIST

ネーミング時に「YURI．」「KISSY」と入れると．ネームがギラギラ光る。　いずれもパックランド製作に携わった人の名なのだ。

・ボツ原稿の逆襲、ビーだ、まいったか．



GAME FREAK PRESENTS

☆ROUND INFORMATION



なんと、これから　パックランド32面分のマップと解説をしてしまう訳だ、これが。ゲーセンでこいつを読みながらプレイすれば勇気リンリンドドメ色のハイスコアっつー嬉しい特典付き、さーみんなでGF持ってゲーセンへ走れ！

・マップの見方

1　★・・・・・・フルーツを表しておるのじゃ。フォ。

2　☆・・・・・・その障害物の上に来るとフルーツ出るよ。

3　**A,B,C,D**・・動かすことができる障害物

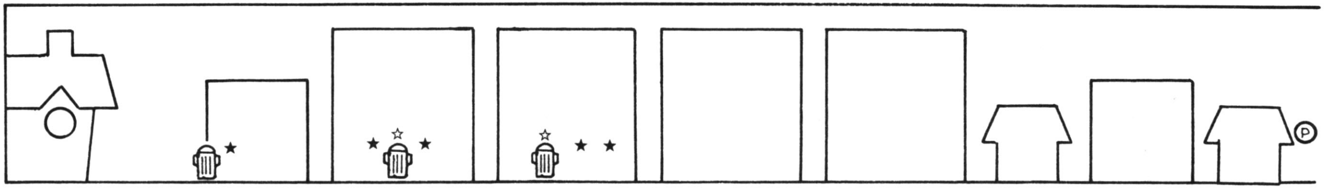
4　Ⓟ・・・・・・これが、これが、これが、パワーエサだ。

5　▭・・・・・・ジャンプすると花が咲くだ。

6　表・・・・・・ラウンドが始まる時のスコアの十の位に対応した**A,B,C,D**いずれかの障害物を押すと数々の不思議が・・・
表のないラウンドは不思議もなしよ。

7　帰り道・・・4の倍数面は帰り道だからマップも逆方向から見なくちゃだわ。



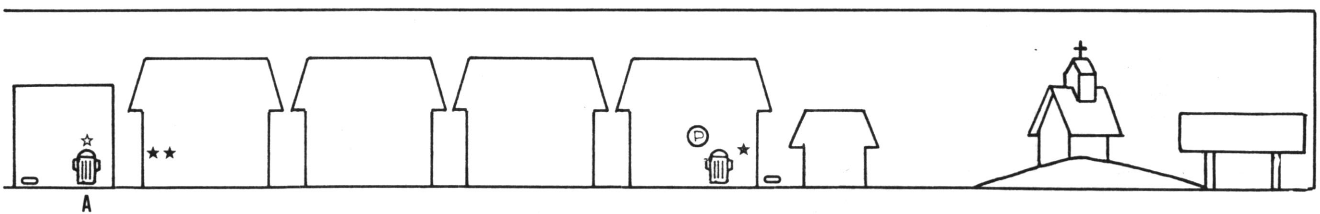


やって来ました第一面。 この面は易しいので、基本操作のマスターに専念しましょーね。

前からくる車は確実にジャンプしてしまおう。

宙に浮ぶ巨大な玉、それがパワーエサだっ！ これを取るとモンスターがいじけて青くなるのだ。 いじけに体当りすると得点200点。 連続して体当りすれば倍々得点で、最高が7650点！ これは大きいぜ!!

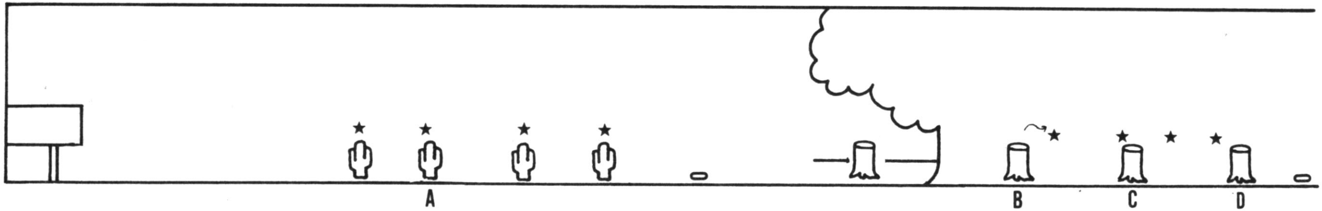
ROUND-01



この面のヘルメットはここ！ ものはためしで、消火栓を左に押してみよう。 小さなモンスターなら当っても大丈夫になるぞ！

パワーエサを取って、モンスターを4匹退治し、5匹目にスー（パックマンを後から追って来るモンスター）を退治してみよう。 ラッキーパックが出てくるぞ。 これを取るとタイマーの残りが得点され、更にタイマーが元通りになる。

はい、ここでちょっと休憩。ブレイクタイムでぇっす！ でも、試めしに教会を過ぎたあたりでジャンプしてみて。 10点～7650点もらえるよ。



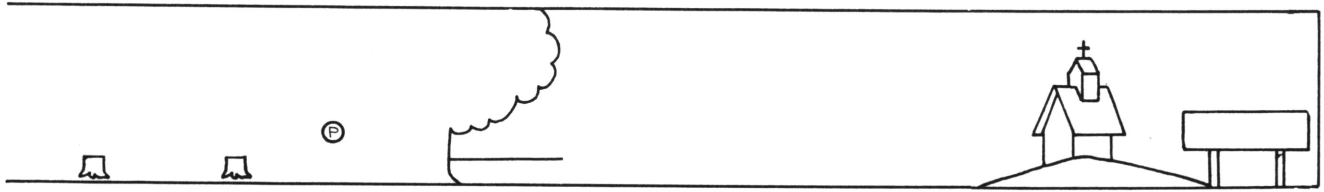
ROUND-02

	A	B	C	D
00				*
10	*			
20		*		
30			*	
40				*

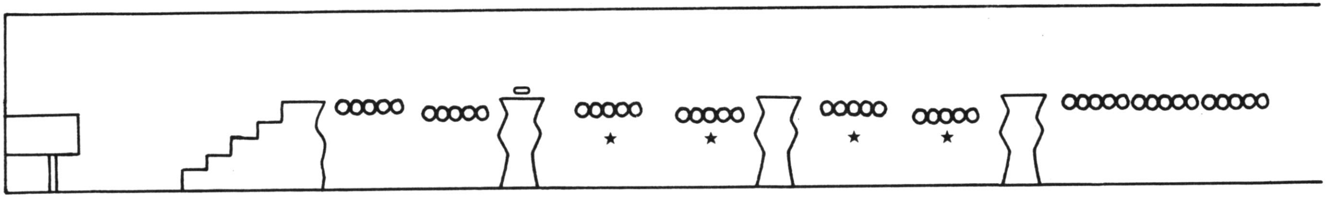
	A	B	C	D
50	*			
60		*		
70			*	
80				*
90	*			

フルーツを取ってちょっと進むとUFOがやってきます。UFOは、下をくぐるか、頭上を飛ぶかしてかわして下さい。できれば飛び越した方がいーですけどね。

森の中に漂ようチェリーが1つ。ジャンプして取ると残り3つのチェリーが出てくるよ。



林の後半のパワーエサ。すぐに取らないで、一度森の端まで進んでから戻ると、モンスターが集ります。そこでパワーアップ! ラッキーパックも取れるでよ。

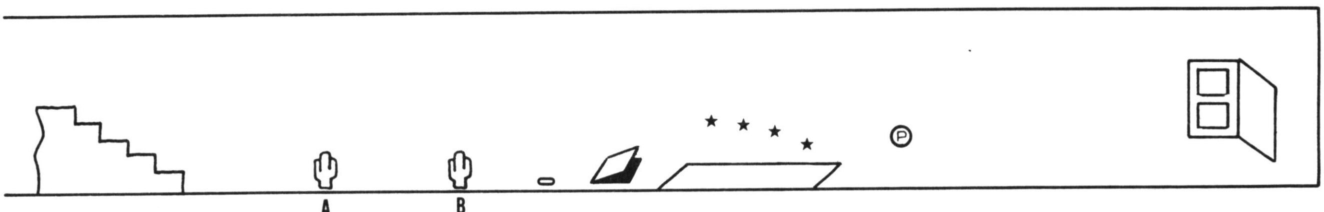


回転丸太登場。　丸太に乗ってボケーっとしているとズルズルと谷間に落とされてしまうぞ。丸太に乗ったら丸太の回転とは逆の方向のボタンを「あたた！」と叩きまくろう。　丸太から丸太・崖などに移るにはタイミング良くジャンプ！

ここは飛行機に乗ったクライドがやって来るので注意！

丸太橋現わる。　この橋、パックマンが渡ろうとするとガラランと崩れていくのです。　でも、落下していく丸太の上も歩けるから上手にジャンプして下さいませ。

ROUND-03

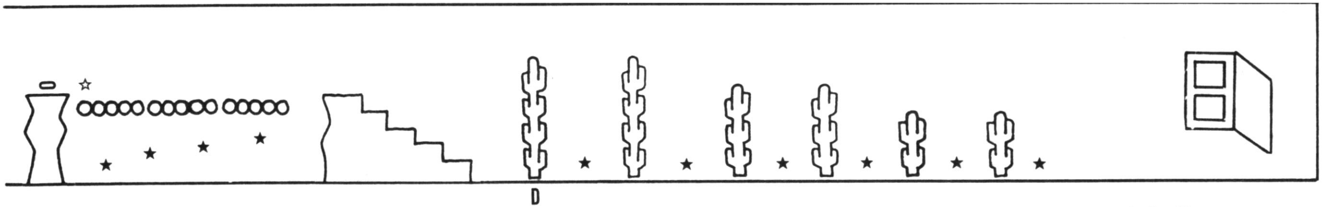


	A	B
00		*
10	*	
20		*
30	*	
40		*

	A	B
50	*	
60		*
70	*	
80		*
90	*	

地べたに横たわる黄色い板、これがジャンプ台だ。　上に乗ってジャンプするとロングジャンプが出来るんだよ。　但し、飛んでる最中もランボタンを叩かないとお池にドボン！　池に落ちない為には最高速でつっこんでジャンプ台の端でジャンプすればよろしい。

池のあとのパワーエサは、少し先に進んでから戻り、ちょっと待てばモンスターが一杯あつまりまーす。

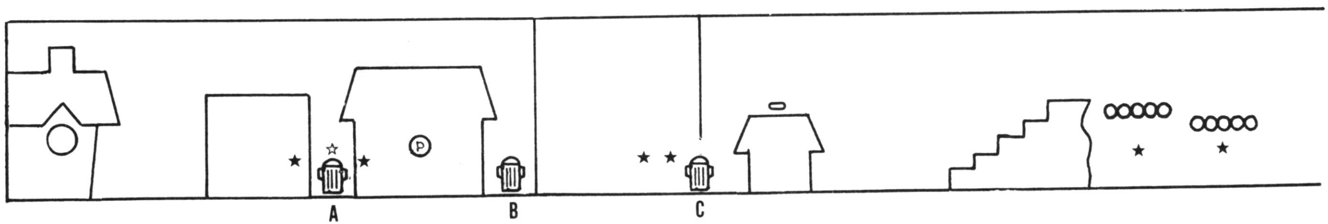


スペシャルパックは早めに見切りをつけましょう。

サボテンを飛び越す時に、前から来る飛行機に注意！

フェアリーを無事届けて、これからお家に帰りましょう。
このラウンドでは、魔法の靴で空を歩く感覚を身につけて下さい。

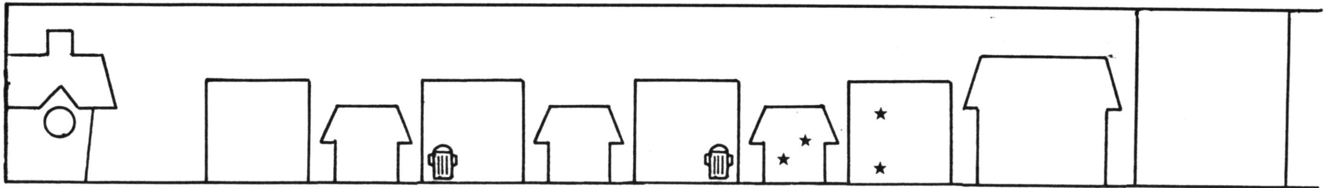
ROUND-04



消火栓を右に押すと6個の風船が出るよん。　取れば得点。

	A	B	C	D
00				*
10	*			
20		*		
30			*	
40				*

	A	B	C	D
50	*			
60		*		
70			*	
80				*
90	*			

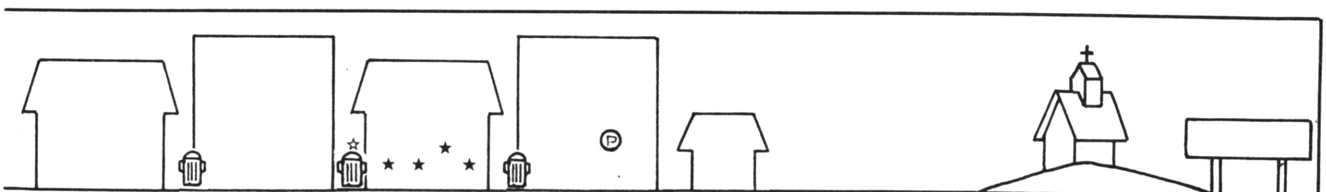


突然、窓に現われて小モンスターを投げ下す、にっくきインキー！　出来ればヘルメットが欲しいな。　インキーに当れば死ぬよ～ん。

消火栓からは水鉄砲が出ます。こいつに押されてバスなんかに当たったりしたらかなわんので、水鉄砲に押されたら逆向きのボタンを叩いてジャンプしてかわそう。

バスはある程度距離をおいてジャンプしよう。　一気に飛び越そうとしないで、一回バスの上に乗った方がいいよ。　次のバスの上にそのままジャンプして乗り継ろう。　インキーには要注意。

ROUND-05

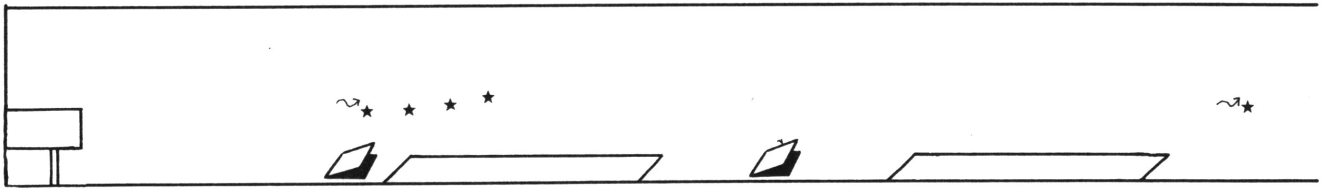


この面に限らず、ヘルメットを狙っている時にクライドに憑かれたら、一度クライドを画面外に出してから再度狙おう。

この面は、水鉄砲に押されてあせってジャンプしてモンスターに当って人生終了と言うのが多いので、気を付けてネ！

	A	B	C	D
00				*
10	*			
20		*		
30			*	
40				*

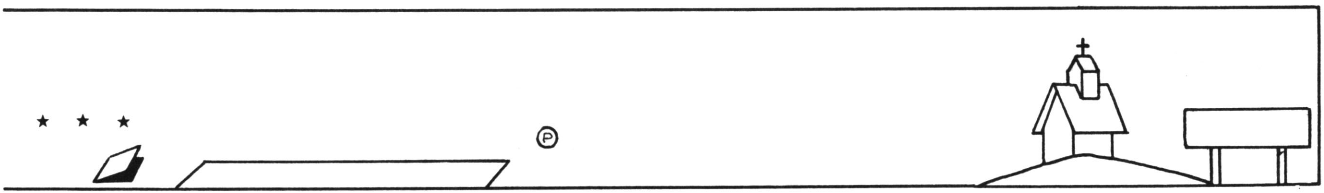
	A	B	C	D
50	*			
60		*		
70			*	
80				*
90	*			



この面はジャンプ台の3連荘 ラウンド3の注意を守ればなんてことないね。

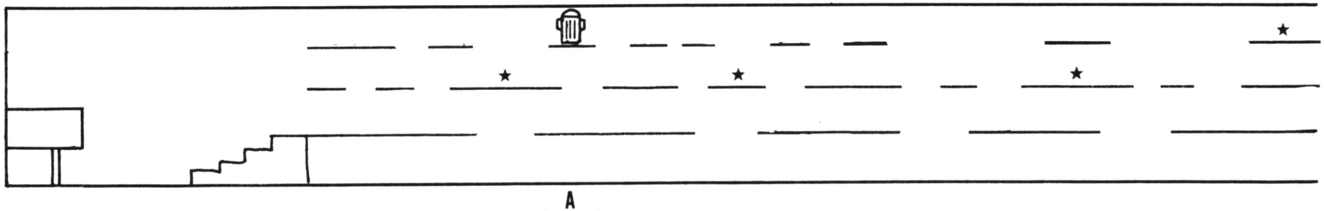
最初のストロベリーは、ジャンプ台で軽くジャンプしてから空中制御すれば全部取れます。

2回目のストロベリーは、ジャンプで取れるけども小モンスターが邪魔ですね。 ヘルメットが有ればなんてことない。



最後3つ目の池のあとにパワーエサ有り。 焦って取ってもモンスターが居ないのでしょーがない。 少しずつ右に進んでモンスターを集めてから逆襲だ！

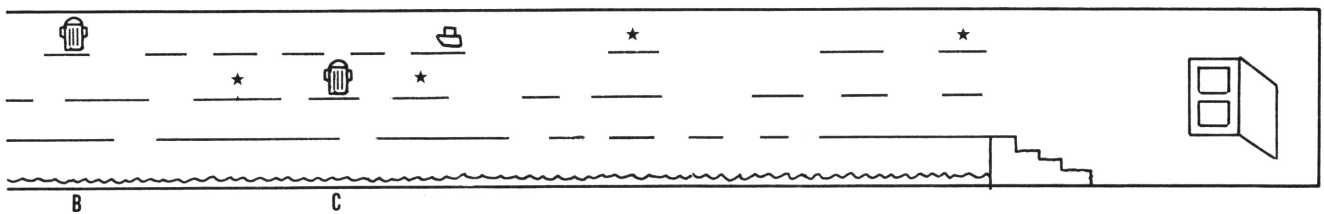
ROUND-06



この面の敵はスーだけ。　気を付けるのは水柱とケアレスミスだけ。

水柱が吹き上る前に波立つので、すぐさまその場を離れよう。前方で波立ったらしばし休憩。安全を確認してから前進だ！

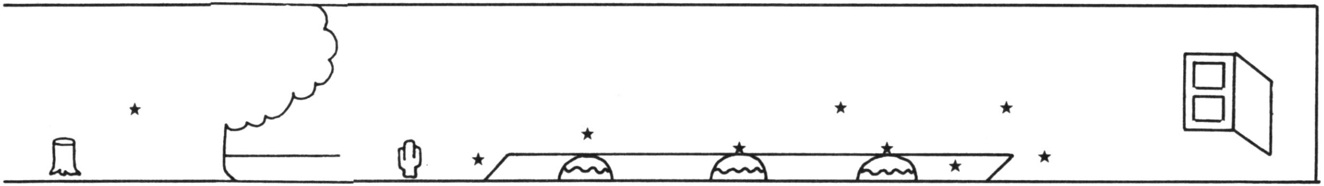
ROUND-07



この船なんだ？　船を取ると上から2段目の床が延びるよん。出来るなら取っちまおう。　後の面でも船のある地形は同じだから、今のうちに慣れておこう。

	A	B	C
00	*		
10	*		
20		*	
30			*
40	*		

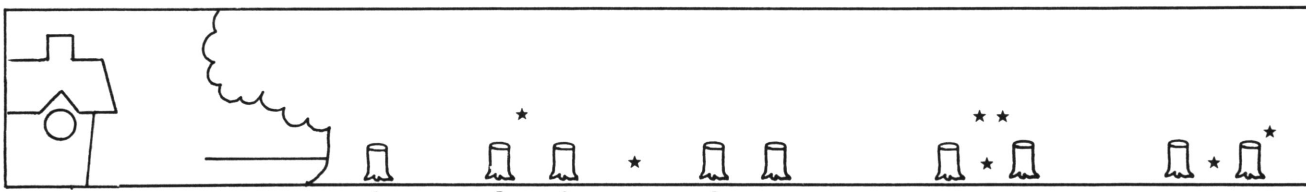
	A	B	C
50	*		
60		*	
70			*
80	*		
90	*		



2つ目の小島を越えると、飛行機が小モンスターを落して来ます。 飛行機の上へ上へ飛ぶのがコツだよん。

いきなり池！ 調子にのってストロベリーを取りまくっていると、飛行機にズドン‼ 細く止まって高さを変え、前進を繰り変えそう。

ROUND-08

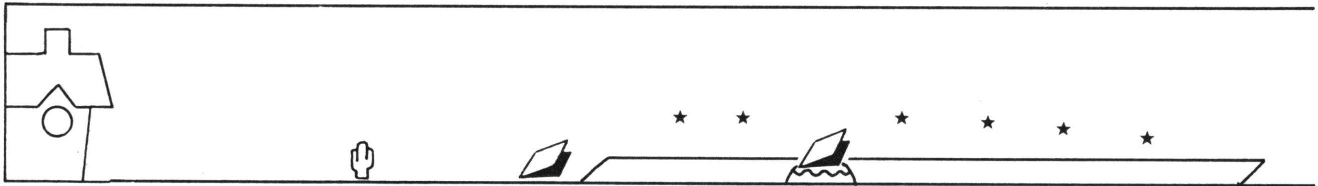


森の後半はヘルメットが無いときついんだよ。 立ち止まって、小モンスターが消えてから進む、を繰り返そう。

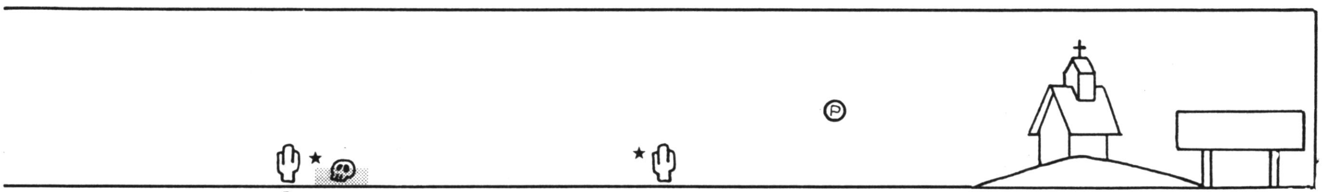
	A	B	C	D
00				*
10	*			
20		*		
30			*	
40				*

	A	B	C	D
50	*			
60		*		
70			*	
80				*
90	*			

ROUND-09



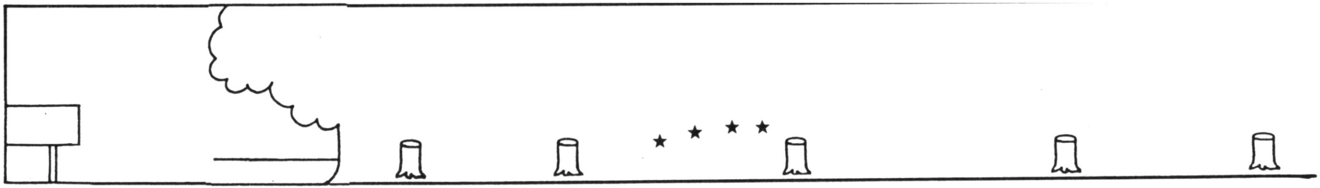
ヘルメットが欲しいー！ でも一本目のサボテンになったら悲惨!! ちょっと押しては画面からモンスターを消し、再び戻って押す、の繰り返し。 クライドはしつこいぜ！ 慣れないうちは無理しないでいいよ。



ガイコツっ！ ガイコツの周りはありさん地獄の様になっていて、パックマンが乗っかるとズルズル沈んでしまうよぉ。 サボテンの手前から、助走ジャンプ！ 着地したらすぐに左右ボタンを連打して脱出だ!!

	A	B	C
00	*		
10	*		
20		*	
30			*
40	*		

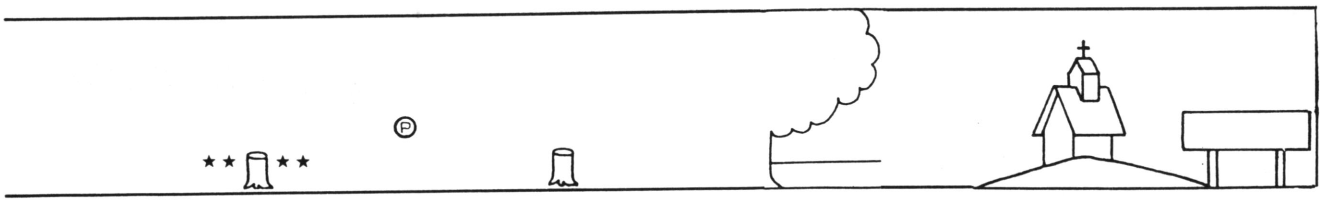
	A	B	C
50	*		
60		*	
70			*
80	*		
90	*		

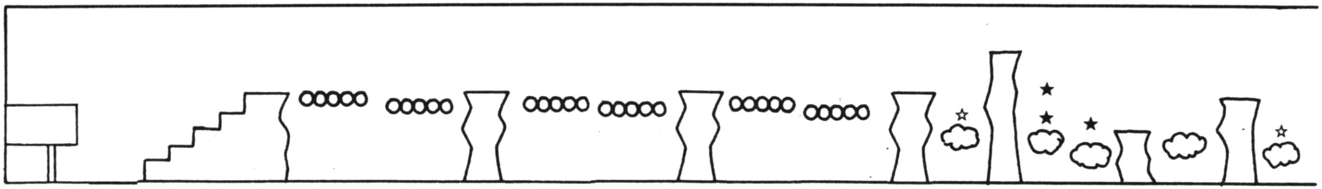


疾風怒濤の嵐吹きすさぶ鬼の混合攻撃！　無理に進まずにモンスターと一定の距離をおき，UFOとホッパーが上空で重なったら下をくぐる様に！

慣れてきたら一番近いモンスターの頭の上に乗り，頭から頭へジャンプして渡って行こう。

ROUND- 10

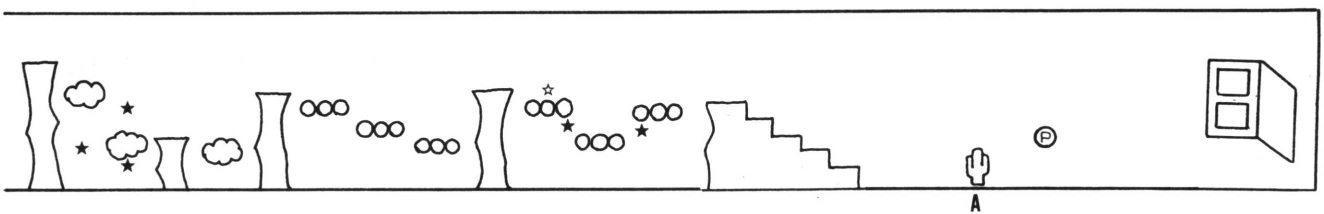




回転丸太と丸太橋はすんなりとクリアーしていただきたい。

この面から崖と崖の間に雲が出ます。一定の周期で上下していて、パックマンが乗る事に依り、崖から崖への移動が普通のジャンプで出来ます。

ROUND-11

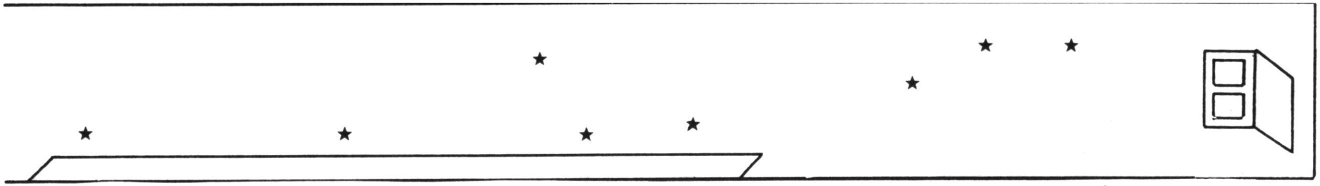


崖から崖へは、助走ジャンプで飛び移れるんだよ～ん。

三連回転丸太は、一つ一つ丁寧に渡るよりも、一つ目を飛び越えて、2つ目・3つ目と渡った方が安全なの。

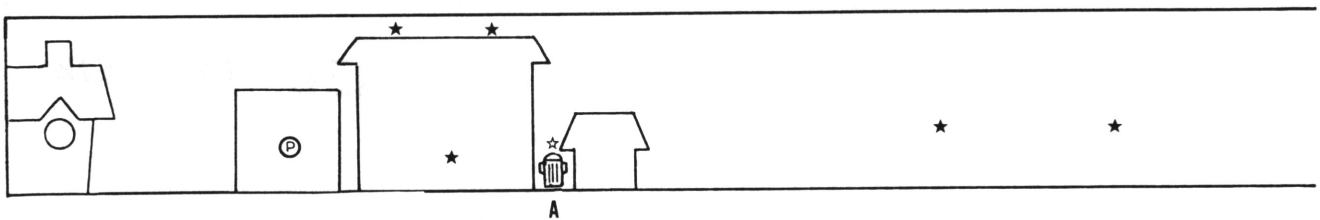
	A
00	
10	*
20	*
30	
40	

	A
50	*
60	*
70	
80	
90	*



次では前方から飛行機連隊！
思いもよらない連続攻撃っ!!
慣れないうちはオレンジを狙わずに、下の方をふわふわと漂よう感じで進んで行こう。

このホッパー連隊は強いっ!!
上を飛びまくるか、地べたをはいずって行こう。　決っして戦ってはいけない！　君だって妻子の涙する姿を見たくないだろうに…。

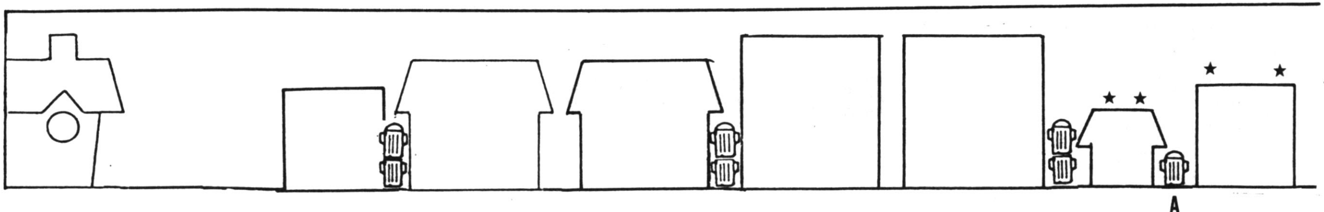


この面でゴールする時、ちょこまか歩いて点数の下二桁を30 or 70にすれば、次の面をヘルメットが取り易すくなるよ〜ん。

ROUND-12

	A
00	
10	*
20	*
30	
40	

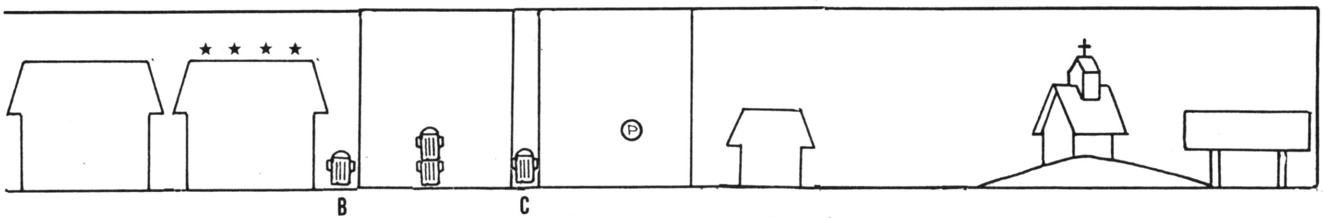
	A
50	*
60	*
70	
80	
90	*



前半戦は車のドラッシュ。車同士の間隔が狭いから、ポコポコジャンプすると死ぬよ！なるべく車から車へと、屋根の上を飛びまわるようにしよう。

3本目の消火栓（二段）の所まで来たら、ジャンプして消火栓の上に乗り、しばし待て。ボトーとしていると水鉄砲で上に押されるから、右ボタンを叩いて右のお家の屋根に移って！

ROUND-13

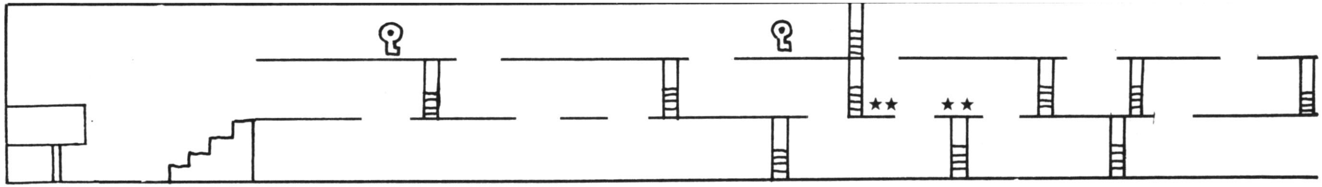


後は屋根から屋根へとねずみ小僧よろしく飛びまくろー。ジャンプをしくじって下界に落ちたら大変だァ、遺書を書きながらプレイして下さい…！

屋根が無くなったら下界へ降りて、UFOと水鉄砲に注意しつつ次の面へ雪崩込め！

	A	B	C
00	*		
10	*		
20		*	
30			*
40	*		

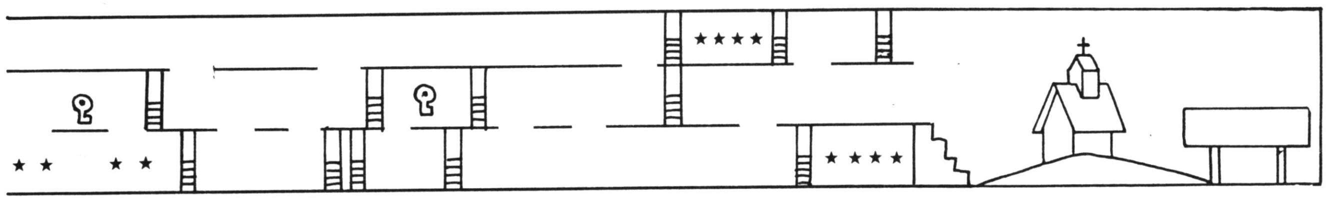
	A	B	C
50	*		
60		*	
70			*
80	*		
90	*		



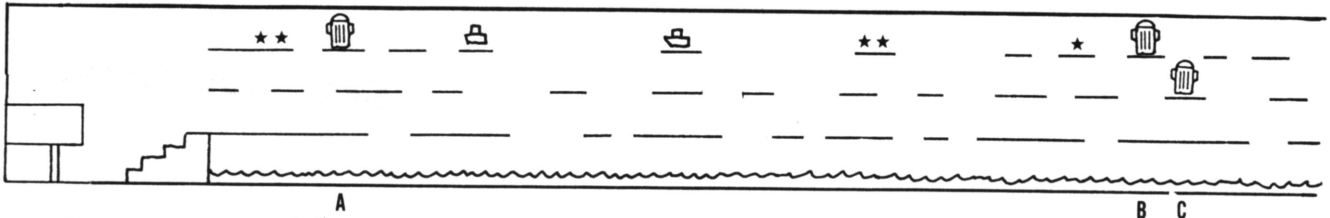
いやーん、恐ーい。アルアル。だーれもいない無人の館。不気味悪子音ガゾクゾクしちゃう!

どこかで見たような黄金の鍵。これを取って閉じている扉に当ると扉が開くのである。

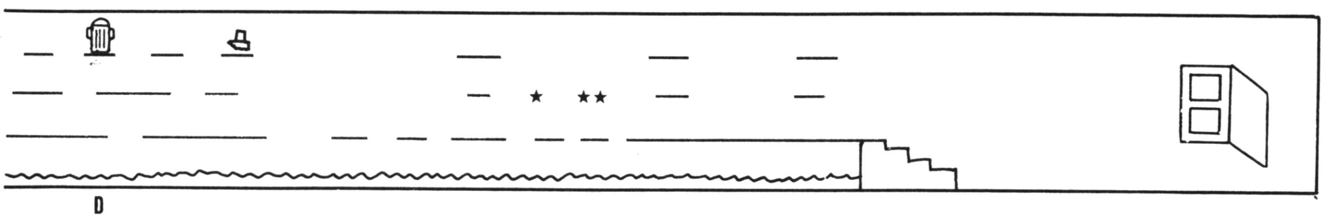
ストンッ! と床から落ちたら、すぐにジャンプすれば上の床に戻れるよん。



ROUND-14



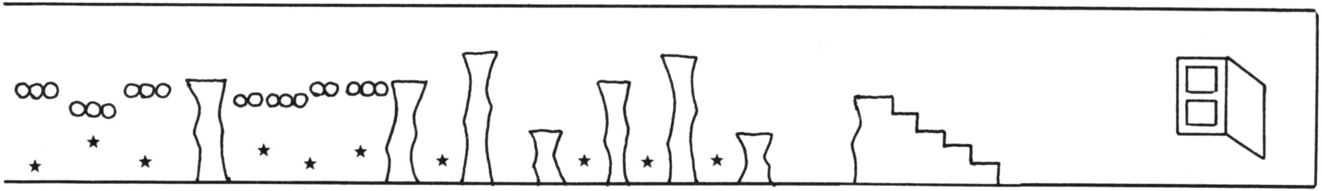
前方からの敵なし、突撃～っ
などと気張ると、ちゃポン。
水柱・水鉄砲に注意を払い、船
を確実に取れば楽勝のハズ。
うっかりミスをなくそーぜ！



ROUND-15

	A	B	C	D
00				*
10	*			
20		*		
30			*	
40				*

	A	B	C	D
50	*			
60		*		
70			*	
80				*
90	*			



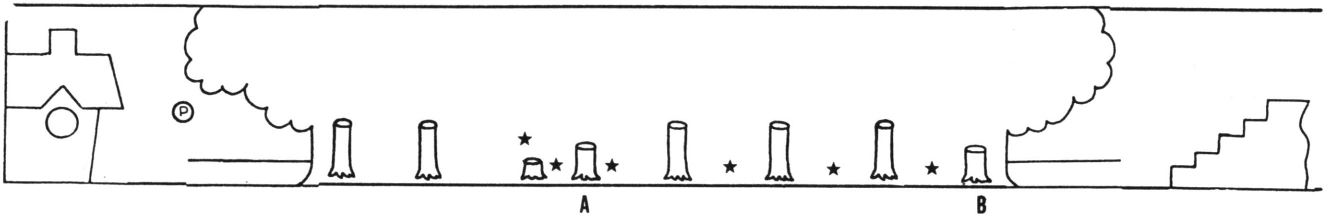
前半の崖地帯でスペシャルパックが出るゾ。 残りタイマーが6を切ったらあきらめよう。

注意！ 飛行機が来るっ!!

	A	B
00		*
10	*	
20		*
30	*	
40		*

	A	B
50	*	
60		*
70	*	
80		*
90	*	

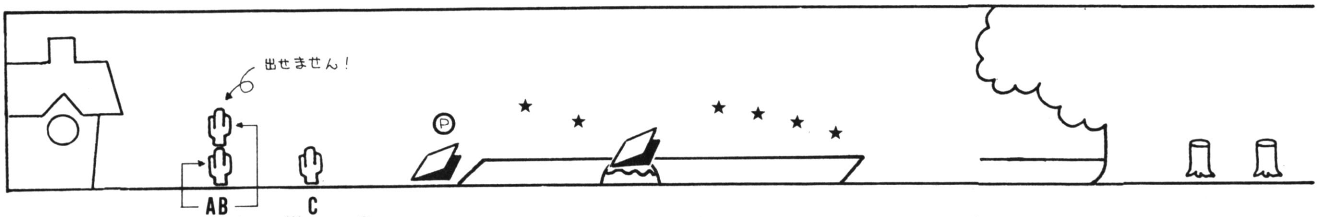
ROUND-16



ラウンドクリアーの前に、下二桁を20、60以外にすること。次の面でヘルメットが出なくなってしまうんだ。

最後の切り株は、飛行機の落下がおさまった後、一気に突っこんでとびこし、そのままパワーエサを取ろう。

森の中はすごいぜ。 飛行機、UFO、ホッパーのごちゃまぜ攻撃が待っている。 飛行機のフェイント攻撃も始まるぜ。矢鱈とジャンプせずに、じっくりと下を通るべし。



始まってすぐ、飛行機が大量に小モンスターを落して行くっ! そこでヘルメット。 だから前面で点数調整。 分かったかい。

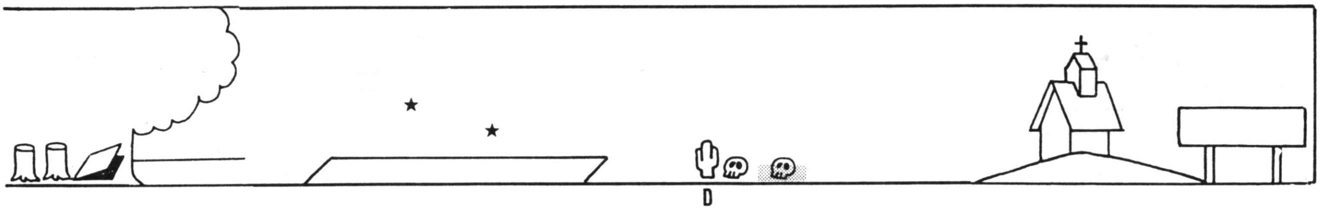
ブリンキーのUFOが、ジャンプ台の上に来たらパワーエサを取ろう。 ラッキーパックはほぼ確実。

ジャンプ台で小島に降りるとクライドUFOが来る。

このジャンプ台は、右端でパワージャンプ! 池の上でも右ボタンを連打しないと、落ちるぅ!

クライドUFOとピンキーホッパー、2匹共上に上ったら下を突走れ!

ROUND-17



ここ、鬼です。 ジャンプ台を使わないと森の後の池が越えられないよん。 ヘルメットがあれば良いのですが、そーでない時は小モンスターに気を付けながら少しずつ後退し、飛行機とUFOをジャンプ台から引き離してからジャンプ台へ行く!

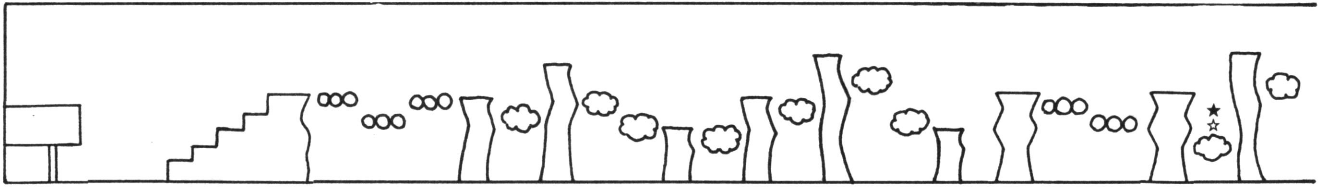
ここの小モンスターは、気合でよける!

2つ続いてあるガイコツ、左の1つはニセガイコツなのであった。 サボテンを右から押す形でパワージャンプして、着地後右ボタン連打でよろしい。

ここの飛行機とUFOは無視してよろし。

	A	B	C	D
00				*
10	*			
20		*		
30			*	
40				*

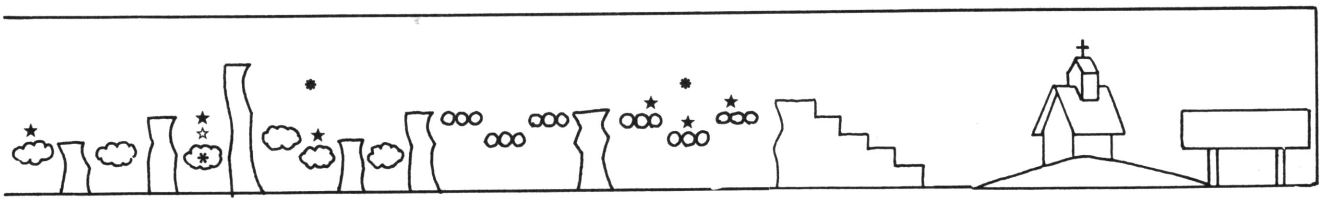
	A	B	C	D
50	*			
60		*		
70			*	
80				*
90	*			



丸太の回転が早いので注意！

なるべく雲を使わないで、
崖から崖へサクサク行こう。

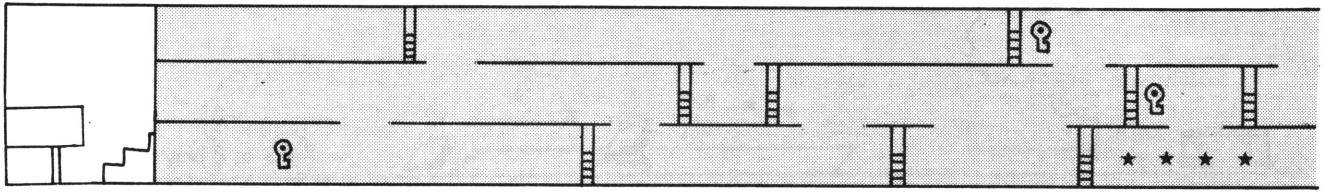
ROUND-18



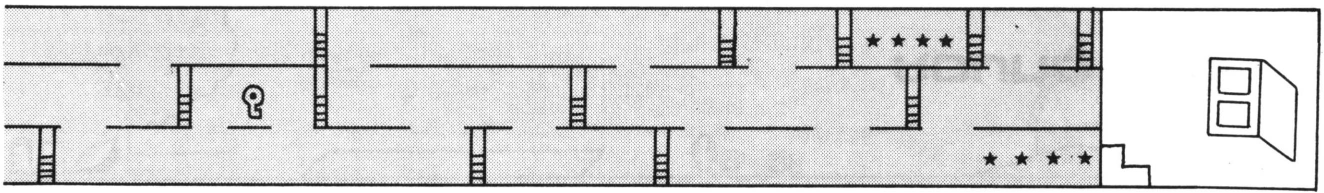
✱の雲に乗り、上り始めたら左の崖へ戻ろう。 そのまま乗ってるとクライドの飛行機にやられちゃうでの。

✱では小モンスターに要注意。

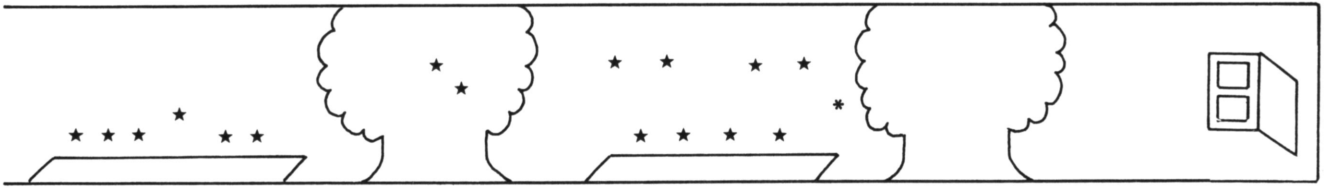
ROUND - 19



ウォー！　モナコGPッ‼
前方の限られた範囲しか見えないッ。

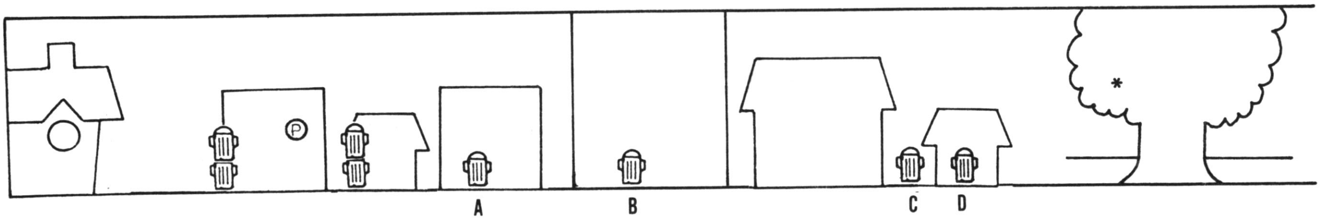






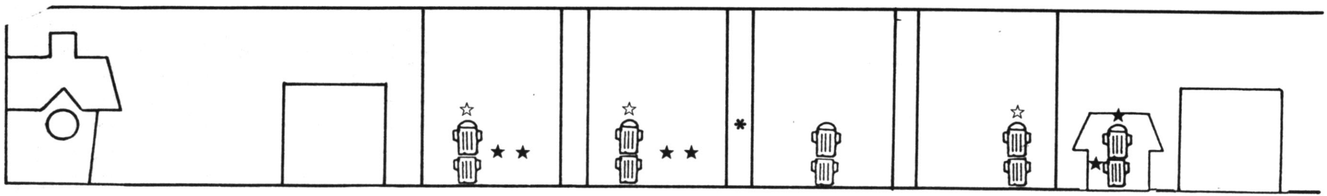
ROUND-20

長がぁいっ！　走れ走れ、どんどん走れ、好きなアップル見放なして、目指せ待ってる熱いお茶！　＊で出るはクライドホッパー、こいつを見事かわしても、手ぐすね引いてる水鉄砲！　あらあらここらで時間切れ。　おあとがよろしいようで…ベンベン。



	A	B	C	D
00				*
10	*			
20		*		
30			*	
40				*

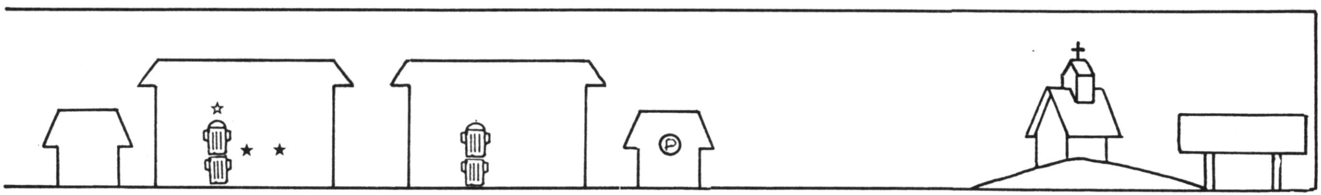
	A	B	C	D
50	*			
60		*		
70			*	
80				*
90	*			



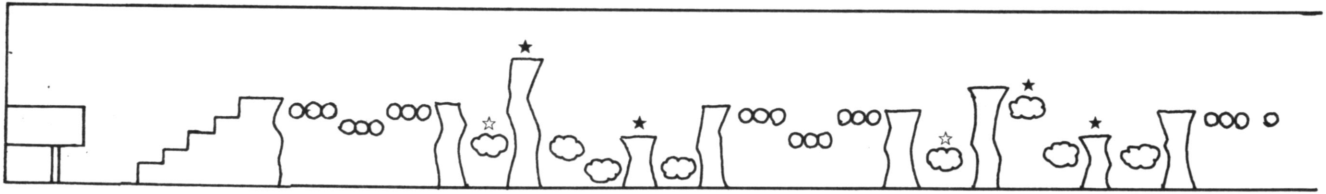
いきなりバス！　✱の所で来るピンキー➡ブリンキー➡クライドの三連荘は、ピンキー・ブリンキーと続けて屋根に乗り、そのままクライドが来るのを待ち、近寄ってきたらとび越ろう。

二段消火栓の真上に窓インキーが居る。　そんな時は水鉄砲に気を付けて、インキーが消えるのを待とう。

ROUND-21



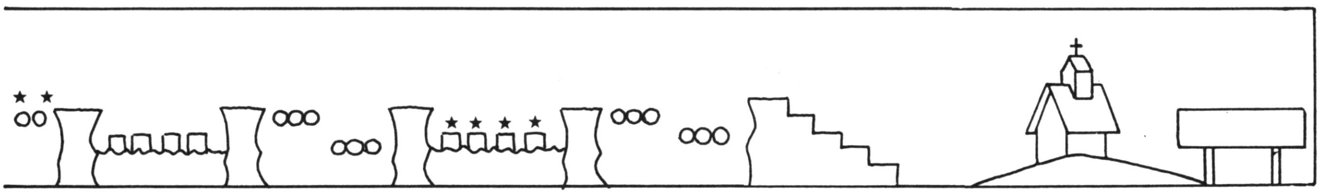
ここのパワーエサ、取りにくいのだ。　モンスターが邪魔するしネ。　意地でも欲しい時は①水砲に押されてタイミング良くジャンプ。②スーの頭上に乗って取る、のどっちかでえっす！



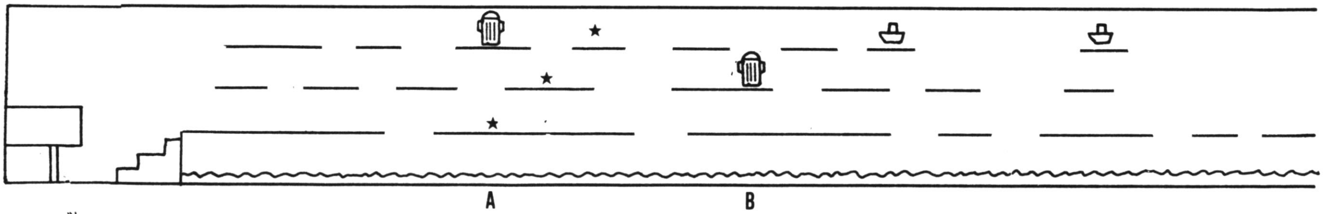
ここの崖地帯は一つ一つの雲に乗り，崖から崖へのロングジャンプでクリアー

丸太橋は崩れて行く丸太から丸太へと飛び移って下さい。

ROUND-22

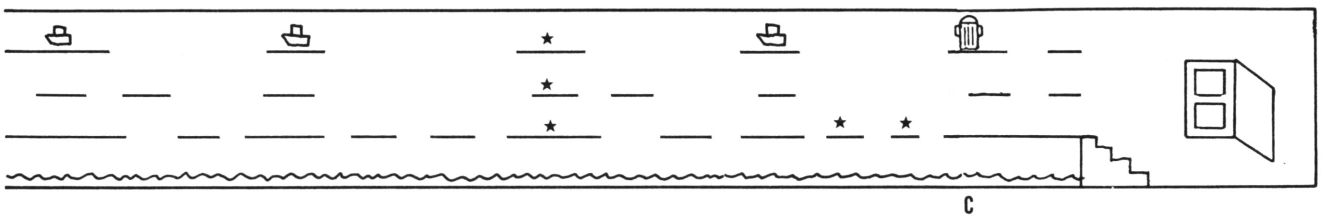


初登場の浮き丸太！　一本一本確実に利用しよう。



常に上へ上へと進んでいただきたい訳だァ！

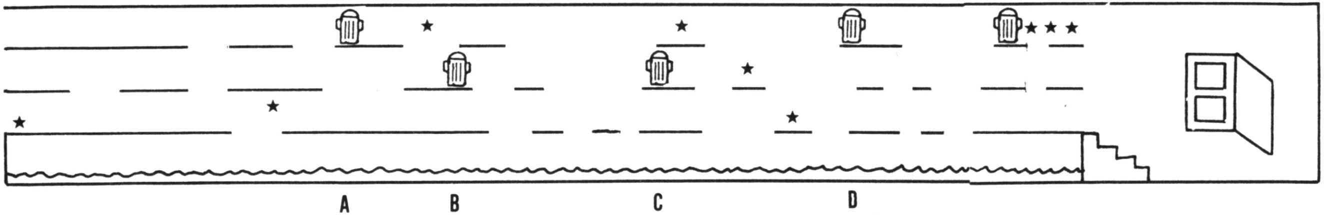
ROUND-23



クライドとすれ違うけど、気にしないでいいよォ。

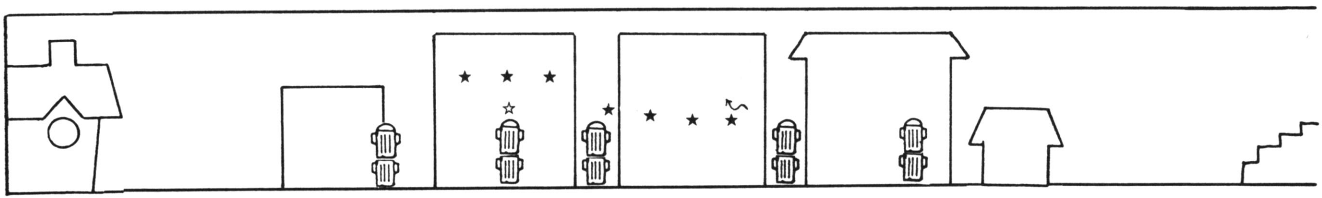
	A	B	C
00	*		
10	*		
20		*	
30			*
40	*		

	A	B	C
50	*		
60		*	
70			*
80	*		
90	*		



帰り道に水没都市出現！　落ち着けばO.K.　水鉄砲に要注意.

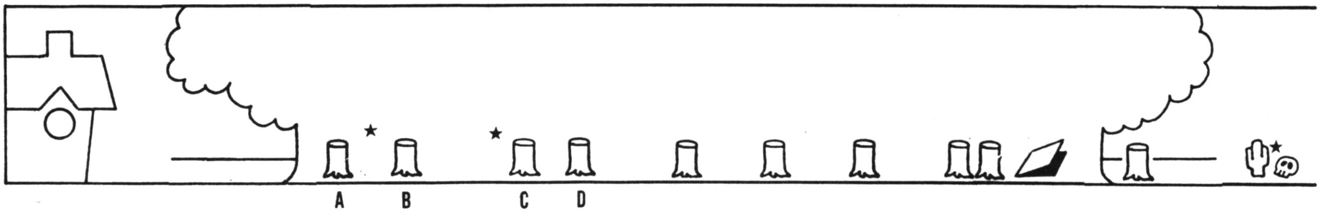
ROUND-24



この街では、前後から飛行機が飛んで来て、小モンスターを投げつけるッ！　少し進んで空中静止、の繰り返しだ!!

	A	B	C	D
00				*
10	*			
20		*		
30			*	
40				*

	A	B	C	D
50	*			
60		*		
70			*	
80				*
90	*			

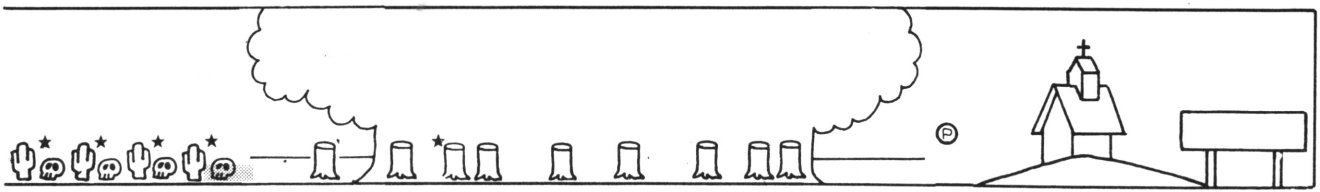


ヘルメット、出来れば欲しいが、無理をしない様に。

モンスターが早いんよ。ボケェとしたが最後、地獄だよん。

このジャンプ台はワナだ！使っちゃ駄目よ。

ROUND-25



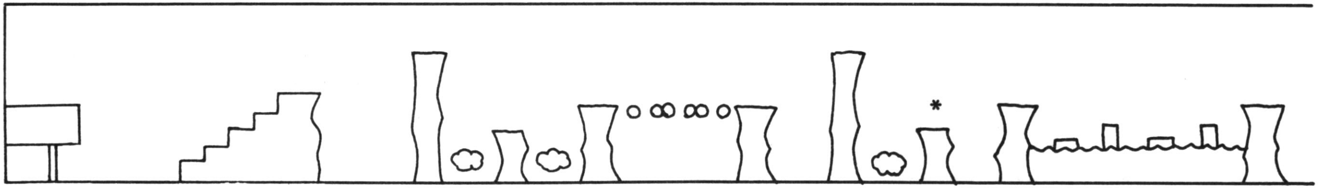
ガイコツ連荘。最後の一つだけが本物。17面で使ったテクで蟻地獄を抜けよう。

梅雨前線の如くしつこい混合攻撃だ！気合で抜けろ！

亀と角ホッパーが早いので心して挑んで下さい。

	A	B	C	D
00				*
10	*			
20		*		
30			*	
40				*

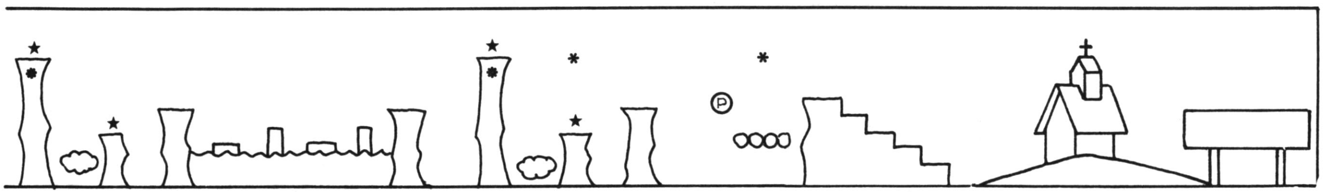
	A	B	C	D
50	*			
60		*		
70			*	
80				*
90	*			



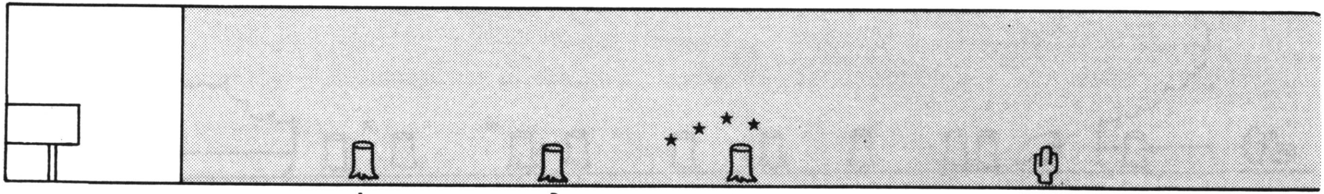
雲に乗っちゃいかんよ。画面から出ちゃうからネ。崖から崖へジャンプですよ。

ここらから後 ✱の所で飛行機が来るよん。フットワークで小モンスターをかわすのじゃ。

ROUND-26

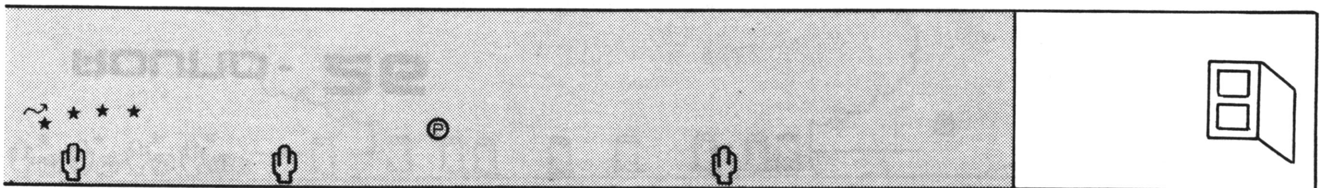


❋の所は、モンスターを画面に出してから始動する所。



パックランドに夜が来た。そりゃそりゃ。　パックマンの目の前一定範囲しか見えないけど、モンスターの目はいつでも見えるから、どの乗物にのってるか分かるのだから、冷静にやれば大丈夫。

ここのホッパー・バス・UFOの連続攻撃は強い！　コツとしては、UFOの上に乗って高度が上ったらバスに乗ってすぐに降り、ホッパーをかわそう。

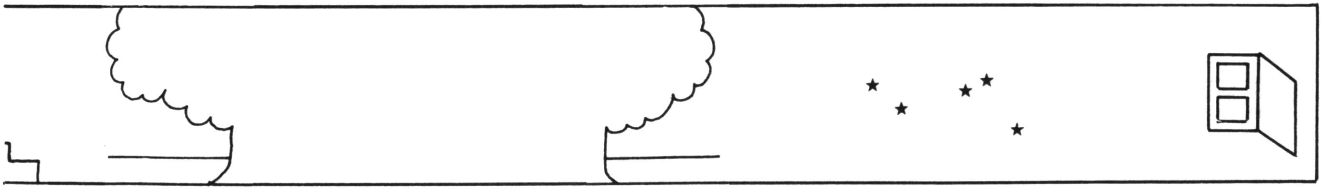


たまに水色のインキーバスが出るぜ！

ROUND-27

	A	B	C	D
00				*
10	*			
20		*		
30			*	
40				*

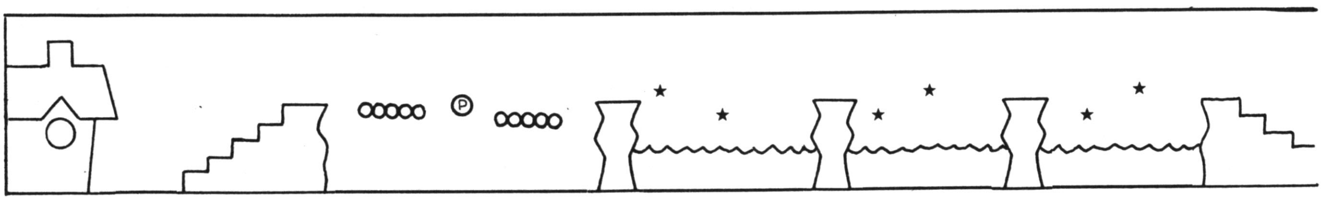
	A	B	C	D
50	*			
60		*		
70			*	
80				*
90	*			



ここのホッパー一匹は、地べたでかわした方がいいよ。

ホッパーの猛攻をかわすにはアップルを全て無視し、上へ上へと飛んで行くか、地道に一匹ずつ地面でかわして行こう。

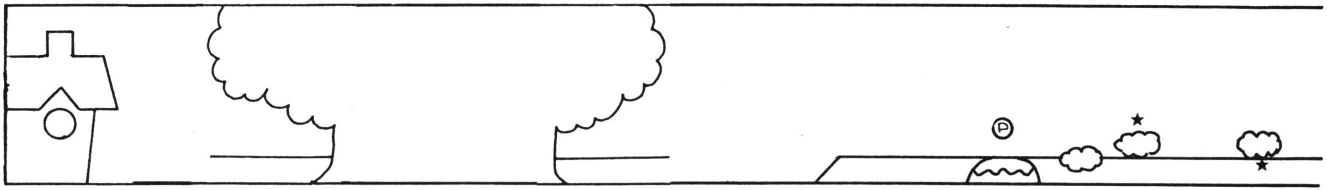
ROUND-28



パワーエサ取ってもすぐ効力無くなるよん。

一つ一つ崖に着地して、飛行機のフェイントをかわそう。

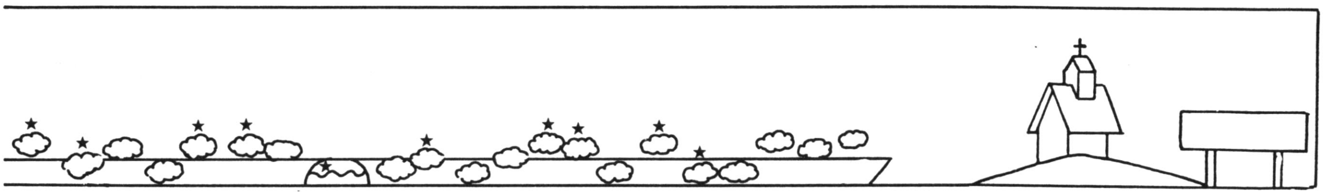
ROUND-29



まずは森を全力で駆け抜ける。

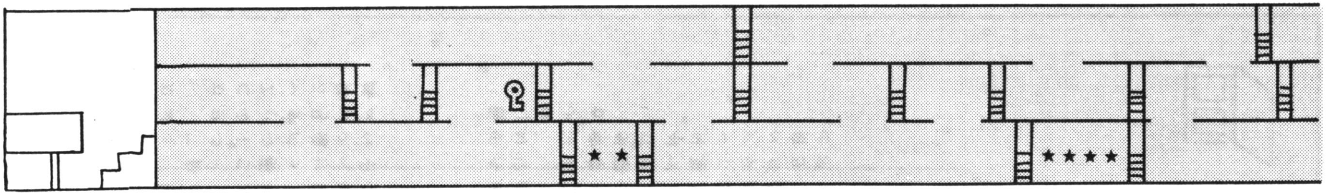
おろ？　池があるのにジャンプ台がない。　バグ野郎っ！
ドッドッドッドッ，おっ，偽行機ちゃん，ええい，乗っちまえ，と言う訳で，この面は偽行機に乗って行かねばならんのでっせ。

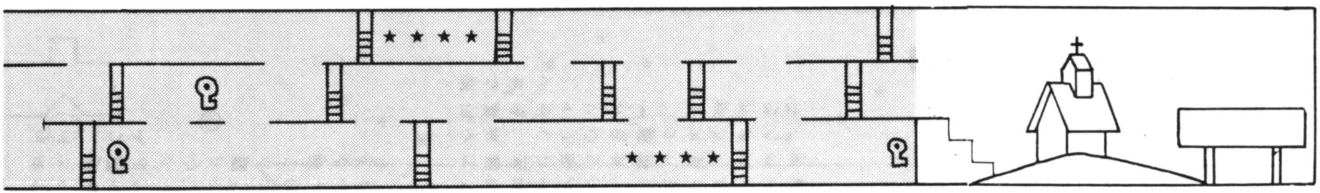
４匹の偽行機，どれでもいいから飛び乗り，一つ目の小島を過ぎたらどれか一匹にしぼろう。で，おもむろに右ボタンを押そう（押しっぱなし）。パックマンがふるえてるでしょ。　こーすると前からモンスターが来ないんだお。　そのままゴール！



雲にすくい上げられたら，後から偽行機を追う様にジャンプして再び乗っかろー！

雲を使って行けない事もないけど，タイムアウトしがちなのでやらない方がいいよ。　フルーツ取ろうなんて滅相もない！

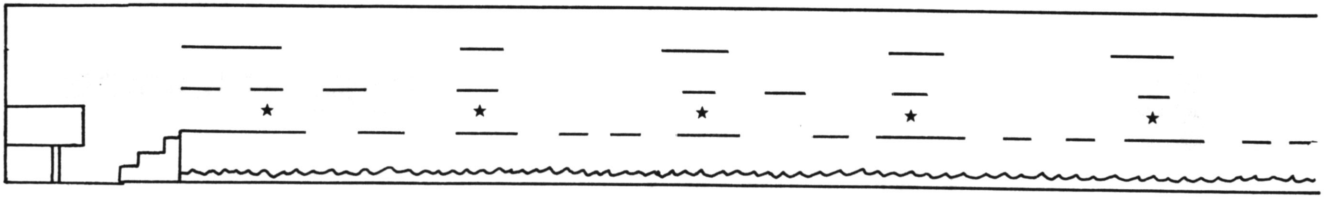




　フルーツを9ヶ以上取ると、
最後の鍵でタイムアウトなのだ。
そーなったら、スーの頭に乗っ
かろう。　床をつきぬけてしま
うのだよん。



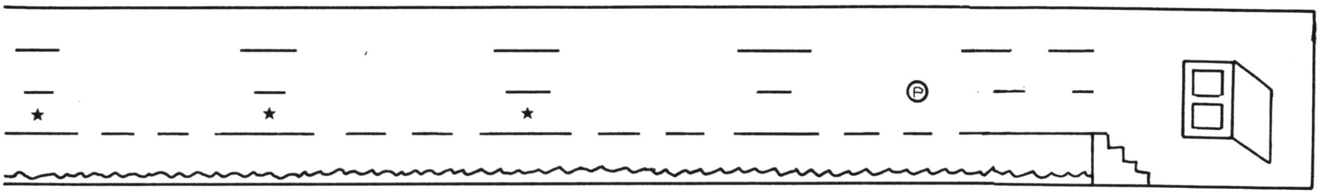
ROUND-30



ウェー、UFOが来るー、ギエー．船がないー、ヒェー、水栓がはやいー、といたせりつくせり無敵チックに難しい面なのです、ハイ．

複数のUFOが飛来してくるので、なかなか前へ進めない．かと言っても．もたもたしてると異常に速い水栓に捕ってしまうぞ．UFOが橋の下にもぐった時がチャンス！　一気にかけ抜けよう．

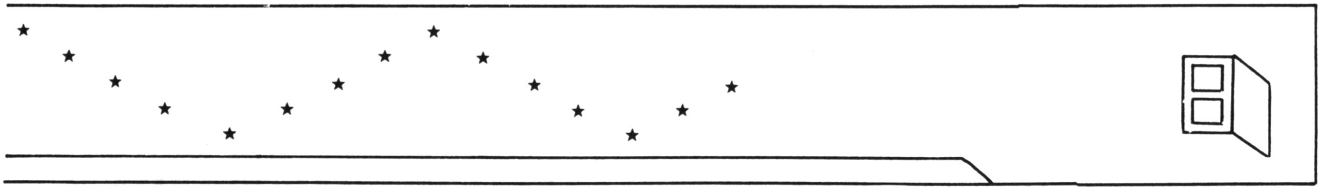
ROUND-31



脅威の小モンスターと急降下飛行機の混合攻撃！ヘルメットがないので小モンスターはよけるしかなく、短かい橋の上でチョコマカフットワークを使うことになります．ボタンの叩きすぎ（OVER　RUN）に注意して．

下降する飛行機が画面内に現われたら、今自分の居る橋の一番先へ行って、飛行機を誘いませう．飛行機が下降しはじめたら2、3歩あとずさりしてやり過ごそうね．

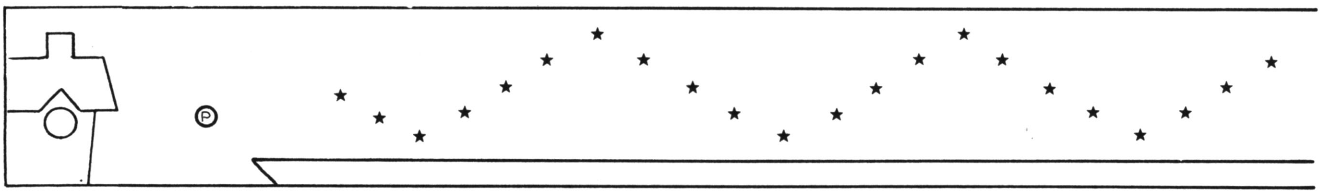
今まで培ってきた水没都市のテクニックを駆使すれば、大丈びぜびんっ！



取りそこねたフルーツは見捨てるべし。タイムアウトの危険があるし，飛行機の攻撃を喰らうのでね。フェイント攻撃には要注意。上へ上へと進んで行こうぜ。

長い池に腐る程のフルーツ。惜ん良投げ捨だ！

ROUND-32



トリップ8をクリアーすると，トリップ5をランクアップしたトリップ9が始まります。でトリップ12まで。以後トリップ9～12と同等の面がしつこく続くのであった。

池の途中で死ぬと，又最初から。そ，それを先に言ってれぽっ！

ETC.

不思議なことがあたりまえー、のパックランドの不思議の世界.

・モンスターが画面外へ消えた後を追っかけして、再び画面にモンスターをだした時、たいていモンスターの種類が変わってしまう．不思議だ．

・茶色のブリンキー、何故かイジケから復活した後は赤茶色になっているのじゃ．不思議だ．

・タイムアウト後にラッキーパックマンを取ってタイムゲージを復活させてもスーが猛攻をしかけてくる．サギゲー．不思議だ．

・水没都市で消火栓を下に落っことしたのに元の場所から水鉄砲が出るんだよ．不思議だ．

・落ちた消火栓（水没都市で）から出た水は水中やタイムゲージの所を通ってく．不思議だ．

・L（R）ボタンを押しながらR（L）ボタンを叩くとパックマン太郎は尻込みをするよーにすべって走る．これは速いぜ．新走法という訳だあ．（覚えとかなくっちゃだわ．）不思議だ．

・やっぱりあったぜ、の無限得点法、ラウンド３でクリアー時のスコアの下２桁を４０，８０，００にして（風船を出す為に）タイムゲージが点滅してからサボテンを押してフーセン太郎を出そう．出したら一生懸命走って街中へ．街中でスーちゃん以外のモンスターがいないのを確めパワーエサを食べたら、スーも喰ってしまおう．するとその後敵が出てこなくなってしまっちゃったりする．歩いて１０点ずつかせごうよな．不思議だ．

・うーん、不思議だ．





FROM GAME FREAK



すべてはとあるゲームセンターからの帰りの電車の中で始まった……

「没原稿，まとめて出そーや。」こうのたまったのは我らが社長ことSTRである。「いいねぇ，じゃ俺ロードランナーやるわ!」数ある没原稿のうち，ロードランナーが最も完成に近かった事実を私は知っていたのであった。

ところが，である。関東地方を台風が駆け抜け人々に災難をもたらしていったあの晩，ついでに私にも災難がふりかかってきたのであった。「パックランドの原稿の清書して，お願い!」「……」徹夜である。GFスタッフたるもの，一日二日の徹夜は平然としてやってのけなければならないのだ。

そして幾日もの夜を越え，計り知れない程の珈琲と煙草と即席食品を消費し，今，ここに完成を見たのである。

と，ゆー訳で，出来てしまいました幻のパックランドの本が! 程ん度手遅れかもしれませんが，可成力を入れたつもりですので，上手い人もそーでない人も是否一読して下さいませ。没原稿の怨念がひしひしと感じられる事でしょう。

TAKO.X





ビデオゲーム専門誌　ゲームフリーク 20号

企画　ギョーカイ 田尻
著者　ゴロゴロ 川野
筆者　ジェノア 二木・夕焼け田尻
編集　ニャンニャン 田尻
美術　まったり 杉森
協力　ビッグ 川南 (No.53)
発行　〒194 町田市南大谷 241-17
発行日　1985年 8月11日

乱丁落丁は、マネするな。

¥600